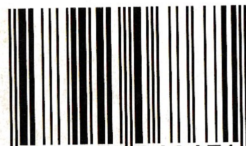

Nisekoi
ANIME NEW TYPE

责任编辑：海鹰



ISBN 7-80506-867-4



ISBN 7-80506-867-4/G · 177

定价：6.50元

次世代丛书 NEXT

游戏批评——第二辑

内蒙古文化出版社

游戏是人类的天性　批评是前进的动力

第二辑

游戏批评

四强争霸谁主沉浮

大陆 美国 台湾

三地三人谈：



2000.10.1

次世代丛书

游戏小说：格兰蒂亚2

连载：前导游戏拓荒录

三栖人：口袋妖怪风潮

新闻分析：世嘉拒展、意欲何为？！

游戏批评

第二辑

专集篇

新闻备忘录

游戏文学

游戏评论

游戏批评 第二辑

恶趣味

连载篇

资料篇

游戏批评(第二辑)
电子游戏软件杂志社编
责编:海鹰

出版发行:内蒙古文化出版社
(海拉尔市河东新春路)
印　　刷:北京新华印刷厂
装帧设计:文心
开本:850×1168 毫米　大 1/32
印张:4.5　字数:120 千字
2000 年 9 月第 1 版

ISBN 7-80506-867-4/G·177　定价:6.50 元

编 者 的 话

说到电子游戏，无论是 TV GAME 还是 PC GAME 都离不开计算机，两者有很强的血缘关系。任天堂把它的第一部游戏机就定名为 FC (FAMILY COMPUTER),意即家用计算机。就计算机而言,日本人对软件的最大贡献和最引以为自豪的就是游戏软件。其他像什么 PC 9801 之类,都输得很难看。(说起来,除老美外,其他国家又有什么大的贡献呢?!)日本游戏和游戏机横行天下无敌手。以任天堂的 GAME BOY 为例,最新统计全球销量超过 1 亿台。其中日本本土不过 3000 万台,其他国家占 7000 万台。其他游戏主机大抵亦如此。可以说,日本游戏的影响力遍布世界的每一个角落。

1994 年索尼的加入，今年以来微软的加入可以说是游戏业划时代的大事。两个“恐龙”级企业的参加使游戏业的竞争无论从规模上,档次上,力度上，技术含量上都向前迈了一大步。这种竞争不仅使游戏业自身的格局发生了新的变化,而且也会影响到参战企业的经营发展方向。由于 PS 前所未有的成功，以晶体管事业起家的索尼公司，从世界最大规模的视听 AV 厂商正转化为“综合娱乐休闲企业。”加上“综合”两个字,是要表明索尼要在软件和硬件领域并重发展。这是索尼新的掌门人出井伸之的想法(详见《再造索尼》)。这种构想是非常危险的，日本业界许多人抱着怀疑和批评的态度。而微软正相反,它是传统的软件企业。在硬件的研发、定位、销售等方面都欠缺经验。因此 X-BOX 的推出对微软今后的发展起什么样的影响还需我们试目以待。本辑重头推出的“三地三人谈:四强争霸,谁主沉浮!!”就此相关的问题，请三位业界专家发表意见。这至少是游戏业媒体首次的三地座谈,今后我们还将采取多种形式就读者关心的问题组织稿件。

《游戏批评》第一辑售卖之好出乎意料,大概是因为赠送光盘超值吧!无论如何,能按时出版,能受读者欢迎就有值得欣慰的地方。听说互联网上反映也不错。第二辑不敢抱什么奢望,但愿不会从“天堂”一脚踢到“地狱”里。

三地三人谈：

四强争霸 谁主沉浮！

今天能举行这样一个座谈会，将三地的三位游戏评论家聚在一起，真是非常不容易。这该是媒体的第一次三地合作吧，至少对游戏媒体肯定是第一次。先介绍一下三位嘉宾。第一位是美国的叶展，毕业于清华计算机系，中学时代就“不自量力”自编 RPG 游戏《红花会密令》。对编游戏可以说“经验丰富”吧(笑)。第二位是来自台湾《Super GAMER》杂志的资深记者洪庆钟。第三位是上海的叶伟，将叶伟放在第三个介绍，当然不是“季军”的意思。只是这个座谈会是由大陆举办，叶伟也尽“东道主”之谊吧。叶伟目前是大陆最著名的游戏评论家，他的情况请看简介。另外，声明如下：(照《电软》念)“本栏目所登文章仅代表作者观点，并不表示本刊一定赞同”(大笑)，好，下面座谈会开始。

主持人：

阳火
《电子游戏软件》编辑

叶展
美国计算机双学位硕士，人机互动专业

洪庆钟
台湾《Super Gamer》周刊主编

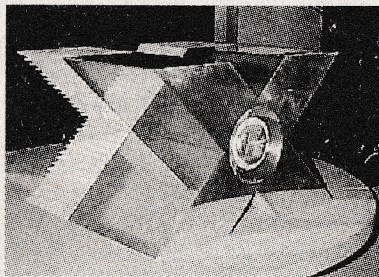
叶伟
上海育碧电脑软件公司游戏设计部经理

微软契入游戏业恰逢其时

微软在 IT 行业可以说是一个人见人怕的企业。实力差距过于悬殊，使其他企业与之竞争的唯一手段就是诉诸法律，利用法律之手肢解微软。这是微软的悲哀，其实也是所有 IT 企业的悲哀。可是说到游戏业，微软应该是个新手，菜鸟。这只菜鸟想飞，飞的起来吗？能飞多高？所有人都在估量。

商品社会有民族主义吗？

主持人（以下简称“主”）：进入2000年以来，应该是游戏业最热闹的一年。原来是日本三国争霸，DC、PS2直接拼杀已经打得难解难分，微软又出人意料地宣布要推出新一代游戏机X－BOX，加入到游戏争霸战中。由于微软的份量，由于索尼的实力，由于世嘉和任天堂多年在游戏业摸爬滚打的经验，这必是一场前所未有的生死恶战。但说到热闹，并不仅这一层意思。因为索尼、世嘉、任天堂无论怎样打得头破血流，都是日本企业之间的竞争，所谓兄弟阋墙。而微软加入则是不同文化之间的碰撞。当这种火花打燃的时候，很难预料其结局。可能也使许多日本软件公司处于左右为难的尴尬境地。一些日本大牌软件商的 KONAMI、SQUARE、CAPCOM 等，助刘邦则汉胜，助项羽则楚兴。关键时刻，舆论压力，民族大义是否会起作用，真的很难讲。而没有日本游戏厂商的支持，微软几乎没有取胜的可能性。事实上，近来也不断传出微软与日本厂商互相“勾结”，暗送秋波的传闻。尽管这种传闻还没有被证实，但从情理上推论是可以理解的。对索尼、世嘉、任天堂的实力，东西方文化的差异及民族感情问题，微软应该很清楚，一定会有相当慎重的考量。我不明白，作为没有游戏业“练历”的微软为什么要下决心进军游戏业？



↑X－BOX 的外观将在明年3月公开。

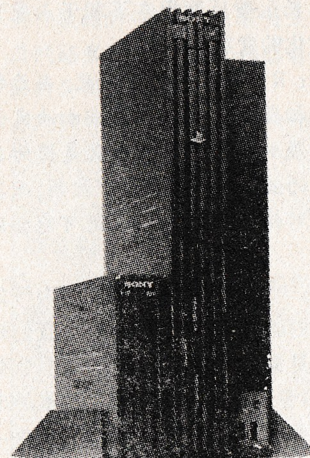
叶展（以下简称“展”）：确实，微软加入主机大战令所有人都瞠目结舌，也使得业界的形势更为复杂。自雅达利随着早期游戏市场的崩溃而崩溃后，到 XBOX 之前，游戏业（就世界范围内，特别是硬件市场而言）不管怎么竞争，都是日本企业之间的较量。其间虽然也有美国企业，如雅达利推出了名为 Jaguar 的64位机，力图重入市场，但都无功而返，其影响力仅限于美国境内，并没在世界范围内的起多少波澜。但这次微软的 XBOX 计划则完全不同，全世界都在关注。首先是因为微软这个公司目前正处在上升阶段，声势赫赫，在全世界影响颇巨（部份拜盗版之福？），财力极为雄厚，野心极大（路人皆知），而且技术上还是很强。可以说日本企业，即使是任天堂一级，以前也从来没有遇到过这么强大的对手。日本企业肯定会认真考虑这个问题，如何应战。

至于美日文化碰撞，民众舆论的反应，肯定会有，但是否会拔高到民族大义民族感情这个高度上，则尚未可知。这是个更大的问题，除非在美日都待过很长时间，真正了解它们的民族心理，否则很难做出结论来。我在美国待了几年，自认为对美国这边的情形还是有一点发言权。而对日本那边的情形，则有点雾里看花不得要领。下面就对美国这边的情况向大家介绍一下。

我们知道美国人是比较崇尚自由市场和平等竞争的，也就是说，各种（各国）商品在市场上应该自由平等地竞争，产品质量和服务信誉决定谁能在竞争中获胜，其他干预，如政府指令等，应该越少越好。这种信念根植于普通美国人之中。如果我去商店问随便一个美国人：“XBOX 和 PS2 你选哪个？”人们会择其所爱答之。如果我接着问：“为什么？”人们会给我许多不同的答案。这许多不同的答案，其实归结到一点，就是 XBOX 和 PS2 的性能价格的对比。有的人也许会喜欢 PS2 的外形，有的人也许会看重 XBOX 的图像处理能力，有的人考虑价格更多，有的人则根据软件来决定。但没有人，我肯定，没有任何美国人会给我这种答案“我选择 XBOX 因为它是美国货！”因为在美国人心目中，我买东西是我自己的事，和国家利益没关系。我买东西就要花最便宜的价格买性能最好的东西。我要维护我自己作为消费者的权益不受侵犯。而我买的这个东西是哪国货和其性能质量价格等毫无关系，所以根本无需考虑它。无论是国家政府还是大众舆论，都没有任何权力（注意是权力）去压迫我花更贵的钱买质量次的所谓国货。个人的利益至上，国家政府或大众舆论都无权剥夺我个人的利益，任何人都不能以爱国为借口来剥夺我个人的权利。

了解了这点，我们起码可以这么说：起码在美国这边，美国人对这两个游戏机是一视同仁的，毫无文化/民族偏见的，不会因为 XBOX 是美国货就出现任何有利于 XBOX 的舆论或“政策”。

其实我们想想，美国整个游戏机市场几乎都是被日本人给占了，但美国人并没有觉得不妥，也没有人在报纸电视上一副道貌岸然的样子来疾呼保护民族产业等。美国人是用事实和市场说话的，不会唱高调，不会瞎搅活。美国商人



←微软利器 X－BOX 指名挑战的人气主机——PS2。

们看到这个产业赚钱,自然要更多地关注它。微软这不就跃跃欲试了?

另一方面，美国社会确实比较开放。开放包括市场的开放,包括文化的开放，也包括大众心态的成熟和开放(无须讳言，目前我们的国民心态还远没达到成熟的地步)。美国人一般没有那种狭隘的民族主义,不会事事上纲上线。美国现在也是日本动画片泛滥,“口袋妖怪”和“七龙珠”充斥了各动画频道。但美国人并没有因为自己做不出好的动画,便从舆论上满纸民族大义地攻击抵毁外国动画和吹捧自己的劣作。文化也是一种产品，你的产品不好，为什么不给好的产品让位。市场决定了日本动画吃香,那日本动画充斥各频道就是天经地义的。如果你不服,那你得自己努力搞出更好的动画来重新争回市场。而依靠行政力量的压制甚至动辄以民族主义的帽子来压人,除了保护了少数庸庸碌碌无为之辈和既得利益者外，并不能对社会有好处。这种贸易/文化壁垒从长远看反而根本不利于人类文明和文化的发展。

主：日本一再要美国开放，自己的市场却相当保守。盛田昭夫当初决定去美国发展的一个重要原因就是因为日本国内的流通渠道都被松下控制，而美国市场则相当开放。现在情况可能会好一些。

展：对日本方面的态度，则由于日本本身的微妙地位而难于猜测。我们知道日本是最西化的东方国家,虽然非常西化,但骨子里还是东方的。日本的市场远没有美国那样开放,其贸易壁垒一向严重(当然也和其地域狭小等方面有关),象日本农产品市场开放的问题,次次都是美日贸易摩擦的导火线。日本的企业也往往自己搞一套东西,并不买美国人的帐，如早期的 NEC PC9801 即是如此。但进入 90 年代末以来，WTO 建立,国际间的合作/竞争更合理化,全球市场都在开放,自然也影响了日本。就日本整个社会来说,公众的心态还是比较成熟的,不会因 XBOX 是美国货就排斥。但如果 XBOX 上面的软件不合日本人的口味(没有大牌 RPG),则日本人当然有理由不买微软的帐。总之,我觉得两国的玩家都能够平心静气地不带偏见地看待这两种主机,都能从性能质量价格方面决定自己的好恶,而不是所谓的民族大义。



“口袋妖怪”在欧美同样大受欢迎

前面说了公众的态度。那么各软件公司的态度又如何呢?我觉得,在这个问题上的回答是最简单的。美日公司都是“唯利是图”的(非贬意!)。哪种主机的前景好,就会搭上哪种主机的船。即使是日本公司，除极少数外，在开始时很有可能两种主机都支持,然后视情况的发展而定重心在哪个主机上。

实际上美日各公司的合作关系千丝万缕,双方的利益很多都是交织在一起的。日本在很大程度上靠美国的技术,如各种芯片,操作系统等。

我前面说的是民族大义在主机大战这件具体的事上起不了什么作用,在美日也不会出现那样的舆论压力。民族大义不起作用,但文化差异还是有很大作用的。我们知道,后进文化对先进文化的抵抗是徒劳的，象我们现在国内，西方的东西你怎么堵也要进来,是堵不住的。对比美日,美国无疑处于文化强势。但具体到游戏上,到和游戏有紧密关系的动漫画上,其创始发展壮大都是在日本,美国人在这方面处于臣服的弱势地位。特别有意思的现象是,日本游戏在日本发售半年后才会被翻译成英文在美国出售,所以美国玩家感觉总慢半拍。那些有日本主机或改装主机,可玩日本原版游戏的人特别受人羡慕。可见游戏文化的强势是在日本,美国到底差一步。现在微软推出 XBOX，算是从游戏文化相对弱势的美国要打入强盛的日本,其难度我想是非常大的。唯一的方法是我们老祖宗提出的“师夷长技以制夷”。你日本公司 RPG 不是做得好吗，我们美国公司的 RPG 不合日本人口味,那我就重金请你帮 XBOX 做吧。微软在中国不就是这样吗?微软中国研究院,汉化 WINDOWS,WORD 等。在中国，我们现在是完全无法组织起抵抗，搞得丢盔卸甲，其实就是钱的问题，当然也有体制的问题。在这两个问题上，日本的情况好的多,我看微软在日本占不到多大便宜。

洪庆钟(以下简称“洪”)：这有两个原因，一个是 SONY 的成功，一个则是微软官司的失败。

我们先说第一个原因好了,相信如果没有 SONY 的成功,微软是不太可能或是会更晚进军游戏界,或者是微软根本不会去注意到这个市场,为什么呢?因为 SONY 在全世界销售了七千万台的 PS 让世界所有的人眼睛为之一亮。相信也让许多人眼红!毕竟一台游戏机要在全球销售七千万台不是一件容易的事，而在这七千万台主机之后，不只是每台主机的利润,而是隐藏在每台主机后的附加价值，例如游戏的权利金，周边的利润以及“名声”等等。而在电视游戏迈向多媒体以及网路化之后,游戏的范围变得更大了，这不仅是游戏，也是电子商务的一种,游戏所结合的利益是无法想像的。

而第二个原因和第一个原因是有所关联的，因为微软官司的失败，微软被迫要分家,如果要设立另一个公司的话，自然会找更有利润，前景更为看好的事业罗!而电玩则是和微软的本家相关性极高的一项事业。看著未来的电玩及网路多媒体的整合,相信有钱又有脑筋的公司都会这么做吧!

叶展简历：

1973 年生人。

1991－1996 清华大学自动化系本科。

1997－1998 伊利诺伊理工学院(Illinois Institute of Technology)计算机硕士。

1999－2000 卡内基．美隆大学(Carnegie Mellon University)人机交互学硕士。

伟：晚总比不进入好吧？（笑）看来比尔盖茨还是深谙中国古训的：亡羊补牢，犹未为晚。说到软件的影响力，这世界上大概无人能够超过微软。不过微软的垄断正在创造一个恶果：人们太习惯使用微软的东西了，这种习惯使得操作系统和办公室软件的市场开始趋于饱和。仔细研究一下微软的赚钱方式，不难发现比尔盖茨的隐患：微软的买卖都是在做系列产品。从 win 3.1 到现在的 win ME，从 office97 到现在的 office2000，这里面有什么变化吗？几乎没有本质上的飞跃。软件总是那几个：windows，excel，word，power point，当然功能是越来越强大，系统是越来越完善，但创意和新意也越来越少了。按照通常的理论，一个产品到了这个时候，就是进入了成熟期，要开始往下掉了，要开始被新的产品所取代了。就算一时间没有新的产品出来，微软在这上面所能够获得的利润也会相应减少的，就算一时间利润没有太大的减少，缺少了创意和新鲜概念的软件公司也会失去活力与竞争力的。

比尔盖茨当然不可能不知道这一点。要保持公司的活力，就必须找一个新的领域开始新的奋斗。而在这些众多的选择之中，惟有电子游戏是微软最可能获得成功但又没有加以足够重视的领域。随着多媒体终端的日益普及，比尔盖茨敏锐地感觉到未来的娱乐将越来越电子化，而一个统一的电子游戏平台也将成为取之不尽的宝藏。

但是促使微软最终选择加入竞争的还不单单是这些原因。相信在系统软件上被指控垄断也是促使比尔盖茨尽快转移资金的一个原因，而投入重金开发 X－BOX 就是一个转移资金的巧妙方法。不然的话，等到微软被一割为三，比尔盖茨就要沿街讨饭了（笑）。

至于时机问题，这就是见仁见智的看法了。个人觉得微软在这个时间进入还是一个很恰当的选择。为什么这么说呢？因为微软的优势只有到了新世纪主机的时代才能尽情的发挥。这个优势就是完善和便利的操作开发系统。在 8 位机和 16 位机主机竞争时，大家都没有开发系统的概念，那时的微软也并没有成为家喻户晓的名字（好像很多人都习惯用 DOS，我也不例外），也没有足够的实力参入游戏业。到了 32 位主机竞争的时代，微软正处于一个高速发展期，其产品已经开始垄断同行业，但还没有取得足够的份额，比尔盖茨也没有太多的精力来开发游戏。然而现在就完全不同了，有多少人不知道视窗操作系统？有多少程序员不会使用 VC 进行开发？微软在操作系统上的完全垄断已经为 X－BOX 的软件开发打下了良好的基础。



↑厂商对"魔盒"的简便开发系统充满期待。

其实，在现在的情况下分析一个公司是否有参与游戏主机竞争的经验，最主要的并不是它是否制作过游戏，而是看它对主机开发系统掌握的情况以及商业操作的手段。微软在这两方面显然占有极大的优势。

微软为何此时进入游戏业？

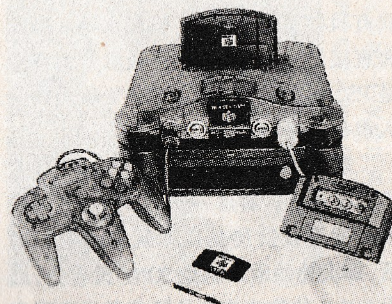
主：微软为什么选择这个时机进军游戏业，是不是太晚了？比如说索尼进入游戏业之前。不是更好些吗？

展：至于说进入市场的时机问题。微软进入市场，正是时候。每一次主机更新换代，都是天下大乱，群雄逐鹿，机会无穷，有力者夺之。至于在 SONY 之前进入市场的问题，我觉得 SONY 进入游戏市场之前，一是各公司还不知道游戏业的桃子这么好吃，二是当时的微软羽翼还没有丰满到那个程度去四面出击。现在则不同，微软进入游戏市场，此其时也！

洪：微软这时进军游戏界其实不会太晚，因为现在正是新一代主机兴起之时，微软虽然没有游戏界的经验，可是他们有人力、有财力，加上他们有足够的技术力，所以我们可以看到 X－BOX 每一次发表的主机性能一次比一次高。而且我们也看到他们不断地动作频频要收购软件厂商或是一直要和现有的游戏厂商订定契约。这些都是因为游戏已经进入网路化，而游戏的价值从原来的主机本身增值为整个网际网路的关系。如果是当初任天堂时代的话，相信微软不会也不屑去参入这个行业的。

伟：4 次主机的更替及兴衰，给了微软极好的案例分析机会。它不需要亲身加入就能吸取许多成功与失败的经验教训。而且目前主机发展的大方向也已经基本确定，微软在这个时候进入是相当明智的。虽然主机竞争涉及硬件和软件两个方面，但比尔盖茨有着长期合作的盟友，在硬件上来说并不居于劣势。

至于软件支持，我想绝大多数人都同意这种说法：欧美的厂商对 X－BOX 来说绝对不是问题，日本的厂商则是能抢一点则抢一点。其实欧美市场已经占据了全世界差不多 60％的游戏市场份额，微软只要能够在这里占据主导地位就可以算做胜利。更何况，就算日本的厂商都是自虐狂（笑），看到有更好的主机、更便利的开发系统，而且能够更赚钱，也不会没有人愿意尝试吧？其实最关键不是他们是否愿意加入，而是他们加入了之后能否做出一些优秀的好游戏。



↑N64 和 DC 都是制霸北美的主机。

竞争对手是一个还是一群

主：微软公开宣称竞争的对象是索尼，仅仅是因为索尼是老大，还是根本不把世嘉、任天堂放在眼里，或者有什么其他原因？换句话说，X－BOX 敌人是一个还是一群？

展：说微软目中无人，可以这么认为。但我认为更重要的是微软在 XBOX 上所贯彻的设计理念和对游戏业未来发展的看法和 SONY 的 PS2 是最接近的。两个公司都认为：游戏要更复杂，更

成人化,和电影等多种娱乐形式接轨。在相同指导思想下诞生的两部主机,是真正严格意义上的棋逢对手。对另外两个对手来说,内忧外患的SEGA确实已经对任何公司构不成威胁了。而任天堂的游戏理念和游戏业的主流渐行渐远,新出来的机器的照片大家已经看到了,其手柄是不是完全的玩具化了吗!而PS2一看就是高档AV,成人化的架式。再想想皮卡丘版的N64,还有小孩们人手一机的GAMEBOY。可以说任天堂已经转移了阵地,重新将产品定位到低幼年龄段。这样一来任天堂就避免了和SONY进行肉搏战,你有你的市场,我有我的市场,井水不犯河水吧。所以有直接冲突的,未来竞争最激烈的将会是PS2和XBOX,这点SONY和微软的人都很清楚。

洪:就我们来看,微软的敌人应该不只有一个,而是一群,不过如果微软的游戏开发阶层是以非玩家为对象的话,那么他的敌人就是SONY没有错,因为SONY的游戏族群是涵盖了所有玩家及非玩家(包括平常不玩游戏的人)。而SEGA的游戏范围主要是以玩家为主,而任天堂则是以全世界的儿童为主。而以SONY为挑战对像相信是没有错的,因为SONY的名声太大了,而且SONY的加入厂商以及势力也是最大的。以SONY为挑战对像除了单一目标之外,也可以提高微软自己的声势。

伟:我始终觉得这是一种煽动性很强的、带有鲜明美国文化特色的宣传方式:一个孤胆英雄在挑战垄断和专制(笑)。如果把这句口号与索尼目前在电子游戏主机上的垄断地位联系起来,就能够想到微软的良苦用心。至少在欧美国家里这种宣传方式应当是会成功的。

其实微软要拿索尼开刀,不仅仅是因为PS已经卖到家喻户晓的关系。这其中的很大一个原因,就是PS2的主机定位与X-BOX发生了直接的冲突。

索尼把PS2定位于家庭娱乐中心,而占领家庭娱乐领域是比尔盖茨推出X-BOX的主要目的。两台主机在性能上也比较接近,而索尼和微软一样也都是具有相当美誉度的名牌。这种相似已经构成了两者直接对话的条件。更何况,索尼把LINUX作为PS2的开发系统更激怒了微软。由于家用娱乐中心将成为未来家庭的必备,PS2与X-BOX的竞争在一定意义上也就成了操作系统的竞争。比尔盖茨肯定不愿意看到他苦心经营多年的视窗系统在这里被LINUX打败——如果遍布全球每个家庭的主机里都没有微软操作系统的份额,那么在可以预见的未来里,微软在PC操作系统上的垄断地位也将随之结束。



↑久多良木健缔造了黄金的PS时代!

凡此种种,确定了微软将索尼做为自己首要对手的必要性与正确性。

另外,微软直接挑战索尼还有一个原因,那就是索尼目前掌握着几乎所有的优秀软件开发商。如果要在新世纪主机的竞争中获得胜利,软件商的支持是绝对少不了的。既然要抢夺相关的资源,还不如一开始就把脸皮撕破、把话说绝的比较好些(笑)。

至于其他的两个公司,世嘉和任天堂对微软的影响都不会很大。世嘉应该还算是微软的半个盟友,而且以它目前的实力已经没有了与比尔盖茨挑战的资格。而任天堂也始终拘束在儿童娱乐游戏的领域不愿意出来,对微软家庭娱乐中心的构想不会发生直接的冲突,所以也就不会十分的在意——至少不会是表面上的第一对手,当然任何忽视任天堂的想法都是非常危险和极端错误的。

技术优势与产品定位

主:有人认为X-BOX无论从技术性能和产品定位方面都与PS2相当接近,那么X-BOX对于PS2而言有什么优势吗?

展:XBOX现在的Demo还很少,所以对它所能达到的效果还有诸多猜测。如果我们相信各公司公布的纸上数据的话,XBOX的性能对PS2还是很有一些优势的。别的不说,仅全屏反锯齿效果(Anti-aliening)一项就很厉害。我一向认为:分辨率高一点低一点无所谓,反锯齿效果一定要有。为什么PS游戏的过场动画那么好看,一进入游戏画面的反差那么大?就是因为预先Render好的过场动画是全屏反锯尺的,而游戏画面不是。我们看的动画片,如《玩具总动员》(Toy Story I, II)等都是预先Render好的动画。SONY在PS2发售前曾信誓旦旦地说要在游戏机上实现电影大片的效果,令人遗憾的是这个承诺现在看来没有达到,其原因就是锯齿还在。但这种游戏和电影融合的理念,是贯穿于SONY整个PS2计划之中的。最近我们大学举办了个讲座,请了SONY的两个人来讲PS2的两个芯片的内部结构和技术。两个日本人的英语实在是支离破碎,加之对很多技术问题以保密为由遮遮掩掩,所以整个讲座极为沉闷。但最后一张幻灯片却引起了大家的兴趣,这张幻灯片上印着一张游戏画面和一个电影画面,中间一个大大的"+"字,



←『FF8』的精美片头CG和舞会场面都给玩家留下了极为深刻的印象。

最后面跟着"="号,然后是FFVII的画面。那两个家伙一再强调SONY力图创造融合游戏和电影的崭新的娱乐形式。所以说这种理念深入到SONY每个员工之中。讲到这里,我记得曾经在"电软"上看到业界小道消息(以搞笑为目的的),说SQUARE加入任天堂下一代主机的事。这实际上是根本不会发生的,我们只要想一想SQUARE对游戏的理念和任天堂的游戏理念差得多么远就明白,两者可以说是大相径庭分道扬镳。道不同,两个公司根本不会走到一块的。而SONY和SQUARE对于游戏未来发展的看法是完全一致的,SONY实

际上一直以SQUARE的作品作为其论点的最雄辩的例子。所以SQUARE和SONY在今后很长的一段时间内还会是铁定的同志加兄弟。以上扯远了。

当然，PS2本身处理能力很强，在不久的将来也许会出现某些折衷的办法，如软件实现反锯齿效果。这些就得等着瞧了！其实PS2上实现硬件的全屏反锯齿也并不困难，但估计是考虑到价格因素最后被忍痛割爱了。我一直不理解为什么SONY在分辨率和全屏反锯齿效果之间会选择前者而牺牲了后者，下次有机会一定要问一问。

另外，XBOX的Polygon处理能力要比PS2强。但我们知道：Polygon数多到一定程度后，再增加多少对具体画面效果的影响有限，因为有材质和反锯齿效果的问题。有的地方，不用很多Polygon，用材质可以事半功倍。反锯齿效果的话，一些小的Polygon可能被“反”掉，看不到差别了。总之，Polygon处理能力的差别，只是纸上的差别。具体实践起来，我们看到的真实的画面效果才是最能服人的。

另外有人津津乐道的其他方面的差别，如硬盘的有无，是否有内置式MODEM等，我觉得都是无关痛痒的东西，不会对主机的成败产生太大的影响。

洪：优势有二，一是游戏开发工具，由于微软是以视窗工具为主，而这种系统应该都是游戏厂商们所熟识的，相信游戏厂商对这套工具会较容易上手才对，和PS2的开发工具相比，或许在开发游戏上会节省更多的成本。再来就是财力，以微软在全球赚了那么久，给人的第一个印象就是“财大气粗”，特别是在它们发表要进军游戏界后所作的许多举动来看，更证明了这一点。所以财力也是其优势之一。

伟：优势太大了，至少比尔盖茨花的钱就要比索尼多好几倍(笑)。

这当然只是一句玩笑。不过从这里也可以看出，微软这次绝对是有备而来，是下了决心要和索尼死拼的，而不只是陪大家玩玩找个乐子。

说到X-BOX到底具有什么优势，很多人首先想到的就是主机的机能。比如说PIII733的主处理器，比如说NVIDA G-FORCE3的显卡等等。其实这种想法并不完全正确，X-BOX的机能未必比PS2能高上多少。

游戏主机通常都采用特制的主处理器和显卡，是专门为了适应游戏而优化过的。虽然PIII733听上去非常可怕，但是作为个人电脑的CPU来说，其浮点运算能力就不一定能够达到或者超过PS2“情感芯片”的水平，而浮点运算



↑目前销售势头最好的主机——PS2!

能力是家用游戏主机最重要的一个方面(注意我这里所说的是不一定，因为微软至今没有公布详细的主机资料)。所以不要一听到芯片的频率就心跳(笑)，游戏主机比拼的不完全是赛跑的

速度，这和电脑是有本质区别的。

个人认为，对于PS2来说，X-BOX有两个比较大的优势。一个是X-BOX的推出在PS2以后，作为统一级别内的主机，稍后推出总是比较有利一些。比尔盖茨有足够的时间观察和研究PS2的战略方针以及玩家对它的反馈，从而制订出针对性很强的对策。这对于一心想打败索尼的微软来说是非常重要的。而且X-BOX留给PS2的时间也恰倒好处，既不给索尼太多的机会以扩充市场份额，又给自己留下了足够的研究对手的时间。它让索尼先与世嘉、任天堂进行火并，然后再来收拾两败俱伤的对手。这个时间上的优势是PS2所无法比拟的。

其次，微软在操作系统上有着相当强大的实力。前面已经说过，99%的程序员习惯并且愿意在微软的操作系统下开发软件，而PS2的设计理念和采用的LINUX系统已经给它的开发带来了很大的麻烦。任何一个软件商的首要目标都是赚钱——用最短的时间开发出最稳定、最好玩、成本最低的游戏。而目前唯一能够满足他们这种愿望的只有微软的操作系统。也许一些耗得起时间和精力的软件大厂还不会一下子投奔微软的怀抱，但是X-BOX一定能够吸引绝大多数中小软件商的注意力，从而能够推出更多数量的游戏。微软在开发系统上的优势是索尼不能比拟的。

X-BOX重心可能会放在欧美市场

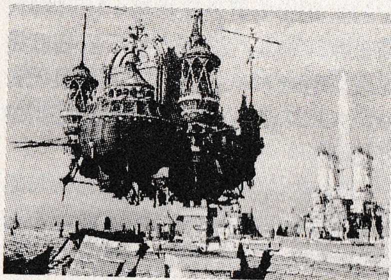
主：微软虽然宣称它的打击对象是索尼，但PS2的主要优势是在日本国内。X-BOX想在日本称霸，相当困难。它的主要战场至少在相当一段时间会放在欧美地区。那么相对而言，在欧美比较畅销的N64主机，DC不是反而会受更大的冲击吗？微软葫芦里到底卖的什么药？

展：微软当然只考虑自己了。自己比较容易在欧美打开局面，那重心自然放在欧美。

洪：其实就我们所知，能不能在日本卖得好，完全要看他们的锁售策略及游戏的好坏。如果今天微软可以拉拢SQUARE或是ENIX等大游戏厂商加入他们的旗下的话，那么SONY这边将会失去极大的优势。而在欧美这边也是相同，好的软件决定胜负的关键。不过我们倒是觉得，欧美的玩家们比较没有品牌上的爱好，所以DC和任天堂在欧美才能有不错的成绩，至于会不会受到微软的冲击，我们想那一定是会有的，只不过是大小的问题而已，到时如果微软不能有冲击性的软件出现的话，那么可能就只能以便宜的售价来取胜了。

伟：冲击就冲击吧，反正也不是微软的产业(笑)。微软恐怕对抢了谁的饭碗并不会很在意，关键是要及时占领市场份额和保证自己的饭碗不被抢走。(笑)

PS2的主战市场是否仅仅是日本国内?好像不是。按照SCEI的战略部署来看,索尼的目标就是用PS2统一全世界所有家庭的客厅(笑)。美国人的客厅当然是其战略部署中非常重要的一个关口。至于在日本先行发售,这是日本硬件商一贯的做法,并不能说明他们更重视日本市场而忽视海外市场——当然,日本国内市场也确实具有相当大的吸引力。



↑这样的大作会在X-BOX上现身吗?

微软的竞争目标是索尼,这已经是不争的事实。也就是说,微软同样希望X-BOX这个魔盒能够成为全世界每个家庭客厅中的摆设。如同叶展所说的那样,对海外公司而言,日本市场是非常难以打入的。而相反的,美国市场倒始终是门户开放。这种不平等的市场决定了主机的竞争将不会是平等的:索尼进入美国市场并被美国玩家接受的机会,要比微软进入日本市场大许多。和世嘉、任天堂这种世界级的游戏公司不同,美国是初出茅庐的微软唯一的本土,是比尔盖茨最主要的战场,如果在这个市场上失利,微软的梦想就会破灭,比尔盖茨就不必再混了。

主:照你的看法,微软的战略可能是确保在美国被打败,然后再谋求日本的发展。换句话说,微软只有在美国挺住,就不会太难过。

伟:对。所以微软比任何人都注重在美国市场上的得失。关键是要控制住X-BOX在美国市场上的走向,在这种情况下,究竟打击谁已经不是很重要了。

从另外一个角度看,就象我在回答另一个问题时所提到的那样,微软并不是先与DC、N64搏杀然后再静待PS2的挑战。相反的,它是让PS2先行进入市场,等索尼与DC、N64的争斗到了一个差不多的阶段以后,再插手进行竞争。也就是说,微软并不会对世嘉和任天堂的现行主机产生正面的直接冲突。由于DC的网络和N64的主机在美国已经占领了相当大的市场份额,PS2的主机推广一定会遭到非常顽强的抵抗(尤其是世嘉,一旦DC失利世嘉就完蛋大吉了,所以世嘉一定会倾全力与索尼对抗)。这样索尼在削弱对手的同时,也伤了自己的元气。到那个时候微软再进入市场,会受到事半功倍的效果。

我想这才是微软在葫芦中埋的药,现在索尼是明知吃了药也要上了(笑)。



↑微软的野心昭然若揭,不管是SONY还是任天堂或SEGA,都要小心应对了!

定位不同使任天堂与其他对手分道扬镳

任天堂是一家风格独特、我行我素、极其傲慢的公司。它的自信及由此发展出来的自大和表现的粗暴,都使软件商忍气吞声但又无可奈何。所以一有机会,任天堂帝国的瓦解是可以想象的。现在任天堂"所有问题都自己扛",孤家寡人但狂傲依旧。

任天堂已经走出业界主流

主:任天堂的N64在日本销售很差,使任天堂第一次尝到了失败的苦果。回过头来检讨其失败的原因,山内的女婿归之为坚持使用卡带,这似乎也是一般人的看法,这是根本原因吗?如果是这样,为什么在美国会销得不错?换句话说,如果当初N64使用CD-ROM光盘,今天游戏业的霸主就是任天堂吗?

展:我还是那句话:任天堂对游戏未来发展和定位的看法已经不是业界的主流了。思想的落后必然导致产品的落后。N64即使采用CD-ROM也没用。任天堂太封闭,这对一个公司来说是很不好的。

洪:N64在日本卖得很差的原因是因为软件太少,而且加入他们的厂商太少,这要怪之前任天堂当红时压榨软件厂商压榨得太凶了,造成大部份的厂商都离开了任天堂。至于作成卡带也是其中的一个原因,因为作成卡带虽然读取速度快,但是太花成本,而且也不容易保存。而在美国会卖得不错的原因,主要是因为皮卡丘的威力,因为N64和GB游戏的连动,吸收了大量的皮卡丘迷。另外就是在美国,加入N64的软件厂商非常多,开发游戏的数量也很多,作了许多像DOOM这一类的游戏,而美国人又都喜欢玩这样的东西。这也是造成N64在美国



任天堂的开创者山内溥社长,塑造了任天堂我行我素的形象。

卖得不错的原因。

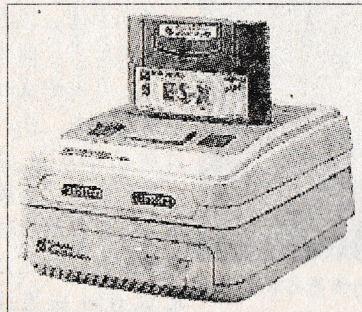
至于当初如果换成光碟会不会造成现在的霸主还是任天堂？如果任天堂在日本的通路以及对待厂商的方式还是不变的话，如果游戏厂商还是愿意以任天堂为开发平台的话，那么任天堂还是有可能继续占住霸主之路的。

主：叶展认为任天堂失败的根本原因是游戏理念落后，洪先生认为是软件商策略太僵化。叶伟怎么看？

伟：其实就算是在日本，N64都应该算是卖的不错。和其同一时代的土星已经香消玉殒，而N64却有时仍能有超过DC的周销量，这实际上已经是一个极大的成功。之所以我们会产生"任天堂不行了"的想法，其实是PS2卖得过于成功而带来的错觉。与自己以前相比，任天堂没有失败，但是与索尼和自己的原订计划相比，任天堂失败了。

很多人都认为任天堂被索尼打败，软件媒体是最主要的原因，但我始终认为媒体固然是一方面的因素，更大问题恐怕还是出在其决策上－－我并不是指决策的失误，而是指其决策不能为软件商所接受。

任天堂始终将第三方软件商当作是私有财产，它对软件商的产品质量提出了很高的要求，但是却不愿意给他们更多的惠利。早在红白机时代，就有好几个软件商为了这个问题与任天堂吵得死去活来，但是那时任天堂是唯一的选择，最后他们也只得乖乖就范。





到了16位主机的时代，看准了任天堂弱点的世嘉把引诱第三方软件商作为己任，差一点就搞垮了山内苦心经营多年的帝国。然而吃了亏的任天堂仍然沉浸在超任最终胜利的欢欣鼓舞之中，还是没有把第三方软件商当人对待，最后造成了32位主机时的开发商大逃亡。那时侯几乎所有的软件商都加入了世嘉和索尼的阵营，而任氏的新主机又偏偏出得特别晚。等到所有人都已经习惯了在大容量CD－ROM中恣意驰骋，再让他们回到严格约束的任天堂和卡带的麾下已经是不可能的了。

任天堂N64的最大败笔其实就是在这个地方。缺少了软件商的支持，尤其是长期的盟友SQUARE和ENIX，任天堂无法与PS竞争就是可以想象的了。更何况，任氏始终把游戏定位于儿童玩具，这固然可以吸引一批固定的玩家，而且可以保证相当的收入，但是对主机的普及就产生了很大的阻碍。

不过美国市场的情况又有些不同。日本玩家对大厂的崇拜到了非常偏执的程度，但是欧美玩家却未必。只要有好玩的游戏，是不是名厂出品对于美国玩家来说并不是非常的重要——在N64上销售超过数个白金的PERFECT DARK、GOLDEN EYE的软件商并不是普通概念中的超级软件商。更何况，一些美国大厂如ACCLAIM等也还是加入了N64的开发行列，在美国并没有发生象日本那样开发商大逃亡的事件，相对来说N64所受到的冲击也就少些。因此可以知道，就算任天堂在N64上采用了大容量的光盘驱动器作为媒体，它也未必能够获得成功。如果山内不想办法把软件商重新引回自己的怀抱，使用DVD ROM的GAME CUBE也不会帮助他重回霸主地位。

老大跟钱可能是两回事

主：任天堂一直坚持游戏机就是玩具，将销售对象锁定在低年龄儿童群体，这与其他几家游戏公司的定位有相当大的差别。而且山内最近的讲话进一步强调了游戏机的游戏功能，认为游戏机正合成信息家电绝对是一个错误，是将游戏业引向死路。这个问题是个带有战略性的根本问题。

这个看法与索尼、微软、世嘉企图正合信息家电的思路完全相反，不知道谁会笑到最后？

展：我想大家都能笑到最后，因为两种思路本身并不矛盾，可以长期共存，和平发展。但这里面有个主流问题，即：谁最终在社会影响方面占上风。我觉得，SONY和微软的思路显然会最终成为主流，并代表游戏进入成熟的阶段。

洪：基本上两者都有可能笑到最后，如果我们不要把游戏看得那么狭隘的话。因为任天堂所追求的是"纯粹的游戏"，完全以娱乐性为主要的导向来开发游戏，而其他公司所要的并不是只有在单纯的游戏而已，当然这也



任天堂董事兼广报室主任——今西弘史

是因为他们并没有像任天堂一样有"皮卡丘"那样赚钱的东西，所以他们必须另外再开发其他的商机。

不过个人是觉得任天堂只要能维持他们现在的作风，依然是以小孩子为主要对象的话，应该是永远都不会吃亏的，毕竟小孩子都是喜欢玩游戏的，但是任天堂却也会因此永远只能局限在这个小小的范围内，而他们也必须要一直抓住小孩子的口味才行。

和任天堂比起来，其他的公司则是必须寻求更多的可能性，毕竟现在游戏市场的萎缩，在没有赚多少钱的情况下，往

其他方面发展是分散风险的方法，也是开创游戏的最好方法。在这方面我们认为游戏的发展是无可限量的，只要一间公司可以一直创造又多又好的游戏，该公司就能够一直在游戏业中生存下去。

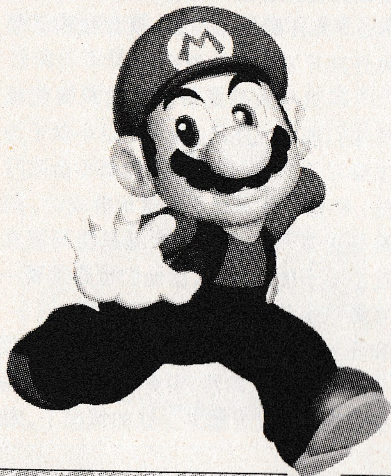
伟：大概是扑克牌厂出身的关系，任天堂好像总对玩具情有独钟(笑)。

好吧，虽然我们可以说这是一个有关战略性的话题，但是我们可以发现，这两个方向之间实际上并没有什么相交的地方，也就是说，这两种发展方向并没有相互矛盾或影响的地方，这也意味着两者其实可以共存。

如果追朔起源的话，这两种不同观点实际早就存在，而且还导致了两种不同风格的游戏产生。只不过由于机能的关系，这两种风格的游戏在8位和16位主机的时代还很难加以区分，只是到了32位主机时，通过大容量的媒体才发展得淋漓尽致。

这两种游戏风格就是电影化的游戏和纯游戏。

电影化的游戏以“METAL GEAR”、“FF8”等系列做为典型代表。他们正象所谓的信息家电，大制作、大手笔、面面俱到，是可以上得厅堂的、可以用来展示的东西。



而纯游戏的典范则是“TETRIX”、“MARIO”这些完全以游戏性为主的东西。他们或许没有绚丽的画面和动听的乐曲，却有不可抵挡的游戏的魅力。这也正是任天堂所追求的一贯风格。

在当今社会中，这两种情况完全可以同时存在。一方面，在快餐文化高度普及、信息容量急剧膨胀的今天，人们确实希望在家庭中拥有一台多功能的、可以顾及所有方面的信息及娱乐终端，可以做到不出门而知天下事，可以用一台主机达到所有的目的以节省时间和精力。

另一方面，面面俱到的主机就不可能如功能单一的主机那样精益求精。对于真正的玩家，任天堂的思路应该更符合他们的胃口。这部分的消费者自然而然地会去选择任天堂的。这其实就是“游戏机”在未来的两个定义：广义的和狭义的。

如果单从赢利情况来看，显然作为家庭娱乐信息中心的主机将有更广泛的市场，能够获取更多的利益。而作为专业游戏的主机而言，虽然最后选择它的玩家的比例可能会有所缩减，但是其生命力可能要比前者更长、更不容易被更新换代。

也许我们会看到这样有趣的一幕：随着时间的发展，那种综合性的游戏主机在人们的心目中已不再是游戏主机了，人们开始把它等同与一般的家用电器。而专业游戏机仍然保持着它本来的面目，于是又一个循环，这个行业重新回到了与红白机相仿佛的时代。

太饿太饱都不好



主：在后次世代主机中，任天堂的GAME CUBE是动静最小的，这是任天堂一贯的保守风格。不急于造势，而是时机一到，重拳出击。但也有人会认为，在后次世代主机中，GAME CUBE根本没有取胜的可能性，不知大家怎么看？如果有竞争力，那么卖点在什么地方？另外任天堂在次世代以来一直强调精品战略，就是游戏在精不在多。我想这个想法其实对游戏迷们是负责任的，对游戏业的健康发展是有利的。PS游戏的过多，过滥，已经引起玩家的批评。不过最后的胜者却是PS！是这个精品战略的立足点根本错了，还是N64的游戏太少了，剥夺了读者选择的余地？

展：在美国有很多人批评精品战略，有的批评极为尖酸刻薄。集中起来其实就两点：第一，精品不精，少数几个精品确实不错，但N64上赝品也不少啊！第二，精品数量太少，连果腹的数量都不够，玩家们经常处于半饥饿状态，如何生存？如果让我在每天吃饭饭菜可口和隔天吃饭山珍海味两者中择其一，我想大部份人都不愿意饿肚子，会选择前种，PS和N64之间的成败就是这个道理。

洪：是N64的游戏太少，所以才没有办法在日本的游戏业中求生存。这不是精不精品的问题，而是曝光量多少以及供需的问题。不是所有的人都喜欢玩同一家公司开发的游戏，而一家游戏公司不可能提供所有的人所有种类的游戏，而且每一个人所喜欢的游戏也都不相同，SONY提供了玩家们这样的选择。由于加入PS的厂商很多，虽然有很多不好的游戏，可是好游戏也不少，就好游戏的量还超过了任天堂所发售的游戏量，这就是PS为什么可以获胜的原因。因为它提供了玩家们多样的选择。

伟：如果根据销量武断地下结论，那么很可能推导出任天堂“精品战略”决策失败这样一个错误的论点。事实上任天堂的策略本身并没有错误，它的失败有着多方面的原因。如果一定要说“精品战略”有什么不足之处的话，那就是针对的玩家层面发生了对应上的失误。

我们说特定时期的玩家情况决定了主机的销售情况。PS的许多作品——包括“FF8”这样的大作－－都受到了玩家的批评，但是在销售上却是成功的，为什么？因为PS的销售对象并不是这些批评它的玩家，而是全世界所有的普通百姓。你不可能要求普通百姓对游戏有着专业级的认识，前面已经说过，这是个快餐文化高度普及的社会，99%的消费者是不会象专业玩家那样珍藏经典软件和硬件的。

他们只是为了声光的享受和精神的刺激才去玩游戏的，而且玩过之后就丢弃，然后重新寻找新的刺激。

PS及其软件，就是符合这种消费的"丢弃"型商品。许多玩家觉得很多PS游戏没有持久的可玩性，但是他们却没有考虑到，对于索尼的战略来说，他不需要这样的"可玩性"。只要能够吸引消费者不断地购买，对索尼来说就是成功。

N64的游戏就其相对数量来说是比较少的，但是对于专业玩家来说，几乎每一个游戏都是精品，因此其绝对选择范围相对与PS的游戏实际上是大了而不是少了。N64所欠缺的就是没有吸引住普通消费者而已，而按照任天堂的哲学思想，山内先生也是不屑于吸引这些消费者的。



外号"游戏方糖"的GAME CUBE

如果说任天堂新主机在这个概念方面没有发生大变化的话，那么我可以大胆的预测，GAME CUBE可能会卖的比较好，但绝对不会成为统一天下的主机。真正的霸主还是会在微软和索尼之间产生。因为消费层面的庸俗化和大众化，使得游戏软件和主机也飞快地向庸俗化和大众化方向发展。而适合这种发展方向的也只有X-BOX和PS2。但是毕竟有一些玩家是不愿意媚俗的，这些玩家就将成为任天堂最有力的支持者。

最后说一下这个"取胜"，关键其实还是要看你把什么当作胜利，是作为业界的老大呢？还是获得最多的利益呢？还是完全控制了自己属下的玩家？每个公司对取胜都有自己不同的定义。比如说微软、索尼和世嘉这三家可能把业界第一的位置看得比什么都重要，而任天堂则更重视自己的荷包。老大的位置只有一个，而钱却是可以无止尽的赚。对于一个企业来说，能否存活、存活的质量如何才是最关键的话题。当不当老大其实并非那么重要。

如果我们以收益率作为评价业界霸主标准的话，那么我可以很负责地说，迄今为止还没有一个游戏公司能够对任天堂构成威胁。

最后也是最坚固的堡垒

主：任天堂可以说没有"前途"，但大有"钱途"（笑）。手掌机是任天堂的独门功夫，虽然有BANDAI的WS和SNK的NGP加入竞争，但任天堂全世界97%的市场占有率使它看起来不可战胜。GAME BOY全世界超过一亿台的销量恐怕是前无古人，后无来者吧。今天手掌机成了任天堂的赢利机器。

换句话说，只要任天堂掌握着手掌机市场，任天堂是不会输的。最近，人们谈得比较多的是GBA新掌机，任天堂也颇以GBA自重，而且GBA的具体性能和许多对应软件也在"任天堂SPACE WORLD 2000"中得到了公开。如果可能的话是否介绍一下GBA的各种特点，预测一下它的发展前景和对游戏业格局的影响。

展：我个人是很看好GBA的。

洪：自1989年4月21日初代GameBoy发售开始，GameBoy家族为NINTENDO公司打下了最大的携带型主机市场。全球总计贩售出1亿台以上（初代GB至GBC总销售量）。这次GameBoy Advance除了延续了以往GB系列机种的各种设计理念，并且搭载了运算能力大幅增强的32位CPU，强力的32位处理能力将所有游戏软件的表现能力再次向上提升。达到了携带式主机史上最强的表现能力。甚至于拥有超越SFC的运算能力。再加上其所搭载的液晶画面，NINTENDO公司新开发出具有高反差效能，并采用透明无色面板所制成的反射型TFT彩色液晶屏幕。屏幕大小为2.9寸，采用宽屏幕型式。在32位CPU硬件性能的支持下，将其游戏画面直接传达至液晶画面，经过高速的数据处理，再纤细的画面都能够完美地表现出来，比传统携带式主机的画面更为鲜艳、更为写实。



此外，在以往大部份的携带式主机音乐都是采Midi方式表现。但是在GameBoy Advance上，将使用PCM立体音源，并且经由CPU将各音源进行重合，开发出原携带式主机史上不可能实现的多声道音乐演奏！！！再加上GameBoy Advance本身卡匣容量最大高达256Mbit，或许于日后还会出现加入大量语音的GameBoy Advance对应游戏。

而在大小上，GameBoy Advance仍然保持了口袋般大小，于发表会场上，GameBoy Advance初次登场即是自NINTENDO公司浅田副社长胸前西装口袋钻出。按钮的配置和GBC一样，采用了十字钮及A、B钮，最大的不同在于机体左右上方各加设了L钮及R钮。如此更加深了日后携带式游戏的操控方式。

如果我们连接上通信对战线，依游戏内容而定，最大可进行四人间的即时联线对战。并且亦游戏而定，仅以一片卡匣即可进行四人对战也是可能的，并不会再像早期GameBoy一样双人对战

必须使用到两片卡匣才可进行。



GameBoy Advance 将于 2001 年 3 月正式发售

虽然 GameBoy Advance 本身功能强大，软件的表现让玩家们耳目一新。但是 NINTENDO 公司为了确保 GameBoy Advance 能够继承 GameBoy 系列的庞大软件资源。所以为 GameBoy Advance 导入了可向下对应的互换性，无论是单色 GameBoy 或是彩色版 GameBoy 专用软件等，于 GameBoy Advance 上都可执行。

此外，游戏开发人员以 C 语言为主体进行游戏的开发，如此即能够以低预算建构起优良的开发环境。游戏开发人员，在自由度如此高的开发环境下，更能够完完全全的发挥出开发游戏的构思。在发表初期，即明确认知名游戏厂商正进行开发的对应游戏已高达四十款。预计 GameBoy Advance 是一款将玩家及游戏开发者一同带入梦幻世界的次世代机种。

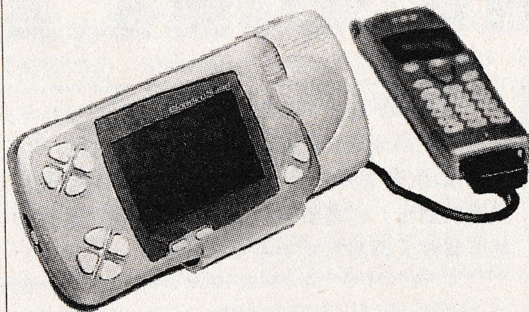
而 GameBoy Advance 除了可以四人对战之外，亦可使用连接线，进行与 NINTENDO 公司新推出的主机——NINTENDO GAMECUBE 进行连结。除了资料上的连动之外，亦有可能进化演变为一种个人的资讯手把。也就是说，例如在进行麻将游戏、或是战略游戏。除了电视上的屏幕之外，与 NINTENDO GAMECUBE 连结了的 GameBoy Advance 屏幕中，则是显现自已所拥有的资讯。此外，在 NINTENDO 公司对日后 GameBoy Advance 的环境，亦加入了"网路"的要素。日后亦是使用连结线与 GB 网路连接组件连结，即可上网。

综合来看，今后任天堂也是有连结网路进行游戏的打算，而在掌上型游戏机这方面，今后的战争将会更激烈。也会更白热化，而从之前的 WS 可以和 PS 及 PS2 连动之后，掌上型游戏机和主机连动似乎已经成为一种趋势，今后这种多元的结合将会更频繁，不只是软件的网路成立，各主机硬体的网路（多元连结）也将成为一种必行的方向。

伟：在讨论这个问题的时候，我觉得有必要先研究一下便携式主机能够成功的主要原因。

任天堂的 GAMEBOY 之所以能够长盛不衰，关键在于它掌握了掌机成功的关键：什么样的人、在什么情况下会使用怎样的掌机。

从人文的角度来看，GAMEBOY 是一个与现代社会非常对立的一个产品。在人际交互非常频繁的今天，GAMEBOY 的出现保护了人类的私秘性，它非常符合人类"独享"这个概念。玩 GAMEBOY 的感觉就好像游戏是为玩家一个人开发的那样，因此而受到欢迎就是可以想象的了。



BANDAI 公司制作的"神奇天鹅"——WS 手掌机

一个成功的掌机，关键并不是功能的强大，而是必须满足"够用"这个概念。事实上，GAMEBOY 曾经受到过来自 GAME GEAR、PC－GT、NGP 等各机种的挑战，每一个挑战机种的机能能都比 GAMEBOY 要高出好几倍，但最后仍然都被 GAMEBOY 打得一败涂地。其中的原因就是这些主机太注重机能而没有抓住"够用"这个掌机的命脉。

掌机是随身携带的主机，电池首先必须够用；人们大多是在旅途中使用掌机来排遣寂寞，因此相关的游戏必须符合人们的这种要求；掌机应当是面向所有层次的消费者的商品，因此它的价格必须合适。

这三大法宝是 GAMEBOY 成功的关键，而其他的掌机，不是在价格上跌了跟头，就是在电池上吃了亏。失败也就是无可避免的了。而 BANDAI 的 WONDER SWAN，正是由于吸取了任天堂成功的经验，很好地满足了这三大关键的要求，所以现在才取得了不俗的战绩，已经对 GB 的市场产生了一定的威胁。

反过来再看看 GBA。说实在话，任天堂 SPACE WORLD2000 上的展示并没有让我对 GBA 产生很大的好感。GBA 的功能是很强，强到可以做出与 N64 不相上下的画面，可以播放相当清晰的电脑动画，可以连接互联网，等等。

但是我前面已经说过，对于掌机，机能只要够用就可以了，好的图象并不是决定掌机销售市场的关键。象网络化这样的功能，其实并不适合于掌机，反而倒是手机游戏的首选。而玩家旅途上所想玩的也并非画面华丽、惊心动魄的豪华游戏。

其实现在 GAMEBOY COLOR 已经完全可以满足玩家的需要，而且也已发展的非常成熟，这个时候推出 GBA，会对开发商和玩家的信心产生一定的打击，对任天堂来说也并不是一个非常明智的决定。

当然，凭借着任天堂的名头，GBA 还是能够打开一定的市场，但是要让它达到 GAMEBOY 目前的水平是绝对没有可能的。软件商们还是热衷于在 GBC、WS 主机上开发游戏。因为它们的市场占有率数巨大，而且开发费用低廉，收效却相当明显。从相当长的一段时间来看，GBC 和 WS 还将是掌机世界的主流。

世嘉：始作俑者，其无后乎？

世嘉似乎在不可挽救地走下坡路，连续几年来的财政巨额亏损，导致领导层更换频繁，大量裁并员工，军心不稳。几次新一代游戏机都是世嘉率先推出，却总是起大早，赶晚集。几次升级大战中，世嘉总是去充当冲锋陷阵的烈士，而最终受勋的却又总是他人。这使许多人对世嘉又爱又恨，甚至有些人因而对它失去了信心。

成也萧何，败也萧何

主：世嘉是中国人相当熟悉的游戏公司，原因有二：一是很少有哪个青少年没有玩过世嘉的街机游戏。第二个原因是16位主机时代，虽然MD在日本输给SFC，但在中国由于盗版等方面的原因，MD比SFC要畅销得多。在日本游戏业三大巨头中，任天堂在游戏软件制作方面力量相当强大。索尼作为一个老牌的科技公司，硬件是其拿手戏。而世嘉则是软硬兼施，不但自己研制主机，而制作了很多很棒的游戏。很不幸的是，世嘉似乎在不可挽救地走下坡路，连续几年财政巨额亏损，导致领导层更换频繁，大量裁并员工，军心不稳。几次新一代游戏机都是世嘉率先推出，却总是起大早，赶晚集。几次升级大战中，总是冲锋陷阵的烈士，最终受勋的却是他人。这使许多人对世嘉又爱又恨，甚至有些人因而失去了信心，我想这也应是DC目前销售不佳的原因之一吧！大家对世嘉总体运作有什么看法？

洪：说实在的，SEGA的确作出了不少的游戏，但是他的市场面太窄，因为他们所做的游戏都是以“玩家”为主，这里要说明一下，玩家就是每天会花一～三个小时或以上的时间玩电动的人。可是这样的人在所有的人类中算是少数，也因为如此，SEGA长久以来



世嘉社长兼会长大川功

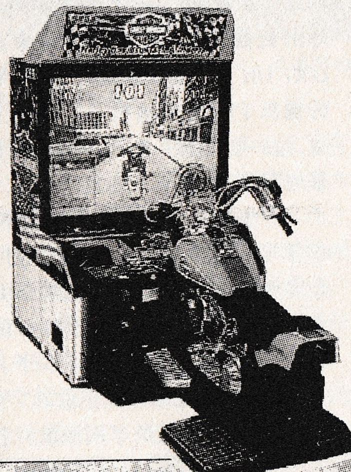
就是在为这些玩家们开发游戏，而比较少去想到要开发那些广大的“非玩家”族群。相反的，SONY从一开始就以开发“非玩家”族群为主，所以他们所开发的游戏，以及所作的宣传策略无一不是在以非玩家们为主打，也因此我们可以看到许多以前所看不到的简单却又很有趣的游戏。

就我们的观念来说，SEGA是一间不错的软件公司，可是他们在做硬体上实在是不太能够让人接受，我们觉得，SEGA如果改成只作软件的话，将会是一间非常成功的软件公司。

主：洪先生的这个想法，是一个新的想法，就是不知道世嘉听了是高兴还是生气？

伟：很多玩家，包括我自己在内，都想不通一件事：世嘉为什么总是有那么一批忠心耿耿的支持者？世嘉屡战屡败，但这些玩家却总是竭力为世嘉辩护、努力支持世嘉，并相信世嘉总有一天能够成功。更让人感到惊讶的是，有不少世嘉迷其实完全知道其他主机有着更出色的游戏和更好的销路，但是他们仍然只认世嘉一个牌子，只购买世嘉推出的主机。当然这批人的数量并不大，否则世嘉早就成功了。但这种情况却是在其他主机上是看不到的——至少我本人没有看见过这样痴心的任天堂迷或者索尼迷。

世嘉能够吸引这些玩家的究竟是什么？我个人感觉是其豪放顽强的个性。这种个性有点类似于百事可乐（笑），是很能够吸引一批青年人的。



当年为世嘉带来大笔财富的街机

世嘉浸淫游戏业数十年，如果说它对市场运作一窍不通，那简直就是胡说八道。很多人都把世嘉几代主机的失利归结于机能和对商业炒作的无知，但我却觉得世嘉本身的企业形象是它屡战屡败的主要原因。

世嘉的崛起，依靠的是强大的街机。有段时间世嘉的街机占领了日本80%以上的市场，就连现在极度风光的NAMCO也曾因竞争不过世嘉而陷入低谷。世嘉的街机以强悍的赛车、枪战和动作游戏为主，这些游戏塑造了世嘉的成功、塑造了世嘉的品牌、也暗暗为其在家用主机上的失利打下了伏笔。

街机上的巨大成功是世嘉家用主机的一大笔财富——或者，至少世嘉自己是这样认为的。MD很好地贯彻了这种思想，因此也从任天堂的口里抢了不少肥肉。而在次世代主机竞争的初期，这个财富确实把土星捧到了一个很高的位置上。95年末VF2、VAMPIRE HUNTER和KOF95联袂出击，把PS打得只有招架之力。

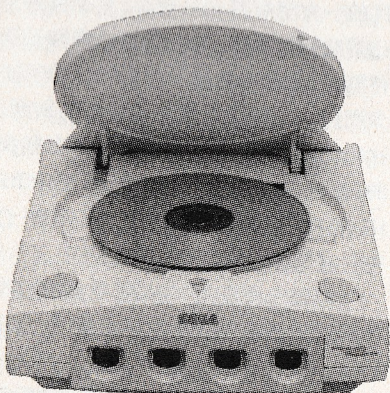
但是土星还是失败了，败就败在世嘉的这个财富里。所谓成也萧何，败也萧何。

世嘉是“街机的世嘉”，是“硬派的世嘉”。这对于日本玩家来说已经成为了共识，同时也引起了普通消费者的反感。世嘉的企业形象确定了它只能够受到专业玩家的欢迎而不能为普通玩家所接受——尤其是女性玩家和愿意出钱消费的孩子家长。一个以制作街机游戏出名的厂商，它的产品能够适合我的孩子吗？它所推出的游戏，是否也是象街机中心那样良莠不齐、鱼龙混

奈？这种想法加上索尼本身的品牌和适度而亲切的宣传，人们自然而然地就作出了对 PS 的选择。

一直到了后期，当街机市场受到重大冲击、家用主机市场也面临窘境的时候，世嘉才发现问题是出在什么地方。在 DC 上，世嘉所做的最大的变化就是改变自身的企业形象，力图以温柔可亲的面貌出现，从而吸引更多的消费者。

只不过对于比较"顽固"的日本玩家来说，这种改变不是十天半个月就能够见效的。而且世嘉在软件匮乏、销售萎靡的情况下，不得已再次祭起了街机移植的大旗，这就使得玩家对它再次失去了信心。





Dreamcast 主机及其标识(右上图)

但是在美国市场上，世嘉的转变似乎还是非常成功的。据美国媒体的调查，DC 的拥护中居然有高达 20%以上的女性玩家，这无疑标志着新面貌的世嘉已经开始为大众所接受。也许美国人比较容易忘却，所以也就比较容易接受了 DC(笑)。世嘉只要坚持在这条路上走下去，就一定能够有所收获。

无可奈何花落去 似曾相识网络来

主：世嘉最近大打网络牌，把 DC 的命运似乎押在网络上，请问网络能够挽救 DC 吗？DC 在网络上有什么大势可言吗？

展：决无可能。首先，我们不否认网络游戏绝对是游戏的未来。但注意我们所说的是未来，而不是短期的将来。

目前对网络游戏有很多很诱人的想法，象筒氏武器年鉴的网络版《世界空战》。我们可以想象一个世界范围的网络空战游戏，完全模拟现实中各国空军的武器装备，一个中国玩家从北京 LOG ON 后，使用中国的 SU27 和美国的操纵 F16 的美国孩子在海峡上空大战，过一会又有一个日本玩家从日本的基地起飞加入了。

一想起这个确实令人激动不已，那时参与游戏不只是一两个熟人了，而是全世界的芸芸众生从天涯海角共处一个虚拟空间，这是个多么美妙的前景啊。但网络游戏由一个好点子，好想法，到最后开花结果真正成功，要等待一定时间，其涉及的早期硬软件投资和开发都不是那么简单的，也不会很快挣回钱来的。而且 PS2 和 XBOX 在网络方面也不弱。

我总的感觉是，SONY 和微软都稳扎稳打，而 SEGA 由于其他方面已经不行了，于是把网络游戏当作救命稻草。但是否又是"赶早集，先下课"呢？是否又是 SEGA 苦心宣传半天，好处自己没得到，SONY 和微软却等到最后时机成熟来摘桃子呢？

始作俑者，其无后乎？

洪：不管网路做得再怎么好，没有好游戏还是没有用的，只要有好游戏，相信 DC 的网路游戏仍然是很有发展性的。



世嘉的前掌门人入交昭一郎，因连年的经营亏损黯然下课。

伟：在 IT 界，人们对网络业发展有一个普遍的看法：那就是必须先入为主，把别人没有做的先做掉，然后花上亿的费用烧钱、宣传，建造厚厚的壁垒以达到垄断的目的，最后再开始赚钱。

换句话说，依靠网络赚钱，现在还是相当困难的。

世嘉现在所做的，就是"先入为主"。它想把 DC 变成世界上第一个网络化的主机，从而达到垄断网络游戏市场的目的。不过很有可能的是，世嘉这次又是为他人做嫁衣，到头来自己仍然做烈士。

为何这样看呢？因为始终来说，主机的竞争与机能有着非常密切的关联。而在所有的新世纪主机里面，DC 的机能是最差的，这也就是所谓的"先天不足"。在与 PS2 的对决中，DC 或许还能在"开发便利"方面得到些机会，但是面对更强劲的对手 X-BOX，它连这个机会也不会有了。

由于世嘉并没有很好地利用主机的空档期来普及 DC 的销量，所以它目前在美国市场中所占据的份额也不是很高。软件商对这样的主机不会有太多的兴趣，而失去了软件商的支持，离主机的没落也就不远了。

但是现在仍然有很多软件商对开发 DC 的网络游戏有着浓厚的兴趣。这是因为网络游戏是未来游戏的一个重要发展方向，而绝大多数的游戏软件厂商都缺乏开发这种游戏的经验，DC 的网络计划正好为他们提供了一个实验的场所。

对于软件商来说，DC 的开发环境比较合适，与 PC 非常相近但又有自己的特点，同时成本也比较低、风险也比较小。开发商乐得趁这个机会历练历练，为今后替其他主机开发网络游戏(尤其是 X-BOX 的网络游戏)打下基础。

所以，尽管 DC 有比较完善的网络计划，但是软件开发商大多都心不在焉，只想做一锤子买卖。在这种情况下，DC 网络游戏在今后的发展就是一

个很大的问题。

也许，随着第一个网络游戏在美国的推出，以及 QUAKE3、UNREAL 的 DC 网络版的支持，世嘉的网络计划会有一个相当不错的开局。但是这个辉煌肯定将很快结束，而 DC 也将随之真正地退出历史舞台。

不能确定的生机

主：众所周知，无论 DC 怎样使尽浑身解数，它在日本的销售情况几乎处于绝望状态，烈士似乎做定了。在欧美 DC 的销售似有一丝生机，原因是什么，DC 游戏更适合欧美人的口味吗？它在欧美还能撑多久？

展：据我所知，DC 在美国也不太行了。

洪：一方面是因为 SEGA 所采用的低价策略，另一方面就是因为 DC 可以上网，他们利用买网路上网时间的活动来送 DC 也造成了不小的欢迎。



伟：在回答这个问题前，我觉得有必要探讨一下日本人的文化习俗。基本上，日本国民是具有非常强大向心力的民族，他们非常团结，也非常从众。只要是能为大多数人所接受的东西，就能够轻易地在日本打开市场。

那么什么样的东西才能被日本国民所接受呢？这就不是一个简单的问题了。日本民族的自傲与自卑是紧密结合在一起的。一方面，他们极度的崇洋，欣羡欧美国家公民的生活方式和生活态度（这其中尤以崇拜法国为甚）；另一方面，他们又极度地排外，追求文化上的绝对本土化。看看目前流行的日剧就可以发现其中的奥秘：电视剧中的人物无论是穿着打扮还是工作休闲，都非常欧美化，但涵盖全剧的道德标准和主角思考问题的方式却仍然是日本化的。换而言之，日本人可以接受任何形式的外来文化，但前提是这种外来文化不能与日本传统文化相抵触。否则，日本文化传统的惯性和包容性就会封杀这种外来文化。

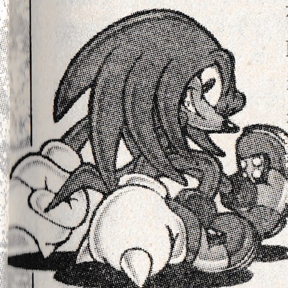
个人资料：
姓名：洪庆钟
现职：尖端出版社电玩编辑部《SUPER GAMER》周刊主编
电玩经历：15 年
曾制作过的攻略本：
《亚克传承最速攻略本》
《亚克传承完全攻略本》
《秘境寻宝完全攻略本（上）》
《秘境寻宝完全攻略本（下）》
《龙魂骑士救世传说完全攻略本》
《修道院之谜完全攻略本》
《修道院之谜终极典藏版》
《波波罗克洛伊斯物语 2 完全攻略本》
《爆钻小英雄指导攻略》
《女神异闻录 2 罪完全攻略本》
《放浪冒险谭完全攻略本》

任天堂能够在日本获得如此大的成功，表面上看是概念的胜利，其实只是符合日本国民文化的结果。而世嘉的游戏过于欧美化的倾向，导致了其始终不能为日本大多数家庭所接受，所以也不能在日本获得成功。而根据日本民众的亲和力，一旦一个品牌在日本获得了较差的口碑，在很长的一段时间内它将无法为国民所接受。所以基本上世嘉这个品牌在日本算是已经完了。

而对于欧美玩家来说，世嘉的游戏首先还是非常适合他们的胃口的，其次，欧美－－尤其是美国的文化形态决定了他们的国民对任何新鲜事物都能够接受和包容（否则的话 PS 也不会在美国获得如此大的成功了），他们不会太计较当初世嘉的失败，只要世嘉能够改正缺点，他们仍然愿意接受（事实上世嘉为了“改正缺点”也花费了不小的开支）。

在这种条件下，加上世嘉一直推出适合美国玩家口味的软件（主要是篮球、橄榄球等运动类的游戏），使得 DC 在美国打出了一片江山。

要想在美国获得长久的成功，关键是要有合适的软件来支撑。尽管现在有 N64、有 DC，PS 的游戏和主机仍然卖得很红火，主要原因就是品牌的深入人心和软件的源源不绝。在美国许多大超市中至今还有销售超任和 MD 的游戏，从这里也可以看到即便是在美国，也不是唯机能而胜的。



DC 在美国刚刚推出时大卖，因为世嘉成功地把 DC 变成了一种时尚。如何把这种时尚保留下去，是决定 DC 存在时间长短的重要条件。

如果做局，给谁做局？！

主：BLEEMCAST 横空出世，居然可以在 DC 上玩 PS 游戏，这使索尼相当恼火，而世嘉则态度暧昧。我们想知道，BLEEMCAST 的推出，究竟为 DC 扩大了市场份额，还是会加快其灭亡的步伐？

展：Bleemcast 对 DC 所起的作用无足轻重。一个模拟软件，模拟的又是行将就木的主机，其唯一的作用就是替 SONY 多卖点 PS 的滞销软件。BLEEMCAST 有点象炒起来的，对游戏业实际并没多大意义。

洪：其实依现在的市场面来看，BLEEMCAST 不但可以玩 PS 的游戏，其补间功能还比 PS2 的效果还好，从这方面看来，只有利点而没有弊害。我们相信这是 DC 为了扩大市场份额所作的一种手段。

主：洪先生的意思，好像 Bleemcast 是 Bleem！和世嘉共同做的局。那可以认为 Bleemcast 对 DC 销售有利啦。

伟：其实早在世嘉宣布 DC 的时候，bleem！就已经开始考虑在 DC 上推出相关的模拟器产品了。其中的原因不言而喻：完全是采用 windows ce 操作系统所带来的便利。而事实上，不单单是 BLEEMCAST，在今天的大街小巷

或者是网络的每个地方，你几乎都能发现许多为DC"度身定做"的产品——DC MP3播放器、DC MPEG播放器、DC FC模拟器……，等等。而且据说还有许多正在开发中，闻名于世的街机模拟器MAME也很快要推出DC版了。

与DC在国内外销售一再惨败相比，这些消息确实有些让人啼笑皆非。一方面，DC的软件和硬件销售情况是越来越低迷，许多开发商都纷纷退出了世嘉的阵营；另一方面，DC便利的开发系统使广大软件开发爱好者得到了实惠，非正式版的DC辅助软件层出不穷。这种情况肯定是世嘉当初始料未及的。

那么这些软件的出现，对DC本身到底有什么意义呢？我个人的意见是，毫无意义——无论是积极的或者消极的意义都不会有，DC还是会沿着现有的轨道继续运行下去，直至最后的消亡。

主：啊，这么肯定。叶展说可能对PS有利。看来读者可能会一头雾水啦。

伟： 这其中关键的问题就在于，这所有的"附属产品"都是非官方推出的，在法律上不受到保护，在普通消费者中间没有市场。即便是DC有了对PS游戏的兼容功能，即便这种功能可以将原有的PS游戏画面提高好几倍，但是有多少消费者会为此去购买DC呢？DC是不会因此大卖的。

而对于那些已经购买了DC的用户，他们的家里也很少会没有放着PS。也许他们会买一个BLEEMCAST来尝尝新鲜，但是也不会因此去收罗市面上所有的PS碟来看看效果。所以对于索尼的软件销售来说，也不会产生任何影响。



其实对世嘉来说，最好的方法就是把这些软件"收归国有"，作为官方的软件在官方的网站上发布，并供玩家免费下载。配合世嘉即将推出的硬盘和已有的网络化方针，也许会带来意想不到的奇效，能够进一步延长DC的寿命和使用价值，也未曾可知。

花架子不能当饭吃

主：最近有消息说，DC宣布不参加今年9月在东京举办的"东京秋季游戏展"，这个消息的确使人感到很突然。世嘉正式的说法是：因为要组织自己的网络游戏展，所以不参加。世嘉对一年两次的东京游戏展一直非常重视，每次都使出浑身解数造势。记得去年去东京参观秋季展时，刚出地铁便每人发一个印有DC标志的大塑料袋，展厅内也都是背这种塑料袋的人，印象非常深刻。今年世嘉宣布放弃秋展，是财政上的原因或与主办单位CESA有什么过节？还是对日本市场已经失去信心。

展： 对日本的消息比较闭塞，不太清楚。

洪： 如果有上网到SEGA的网站看的话，可以发现SEGA不再将宣传的点只放在东京电玩展上，而是分布到全国各个点，加上他们这次进行网路展示的活动，玩家们不须要再老远地跑到东京去看SEGA的游戏展，只要在离家比较近的SEGA游戏场或是上网都可以看得到。

相信这是一种宣传的策略，从集中一个点散布到数个点，并利用网路连成一个面，让不是只有东京的人都可以看得到他们的展示。这可能是从财政上及宣传上两种方向来考量的结果吧！

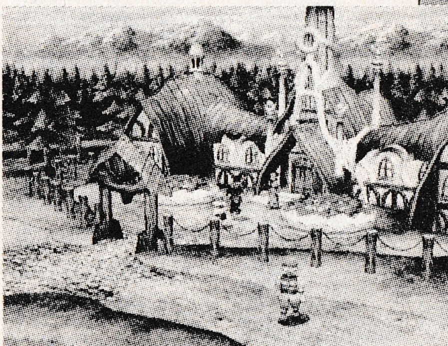
伟： 说到这个大塑料袋，我倒也是印象深刻，这大概已经是东京游戏展在电铁海滨幕张站的一大特色风景了，不知道今年的玩家能否接受这种改变（笑）。希望不是因为塑料袋发得太多而导致了公司的亏损。

世嘉和CESA应该是不会有什么过节的。因为世嘉毕竟是日本游戏机协会的创始人之一，而且日本各大公司之间虽然竞争激烈，私下里的关系也还不错，所以这绝对不会是两者之间关系的问题。

财政问题是大家都能够想得到的原因。一年二度的日本东京游戏展，对参展商来说也是个不小的负担。广告费、场地费、人员开支……等等，这些都是很大的一笔钱。连年亏损的世嘉，要维持这种表面上的辉煌，也不是一件简单的事。

不过，我还是相信游戏展对产品推广的效果不佳是世嘉放弃东京游戏展的主要原因之一。给我印象比较深刻的是几乎每一年，世嘉的展台都是最尽力、参观者口碑最好的，但世嘉的产品从来也没有因此而能够大卖。玩家好像前脚离开了幕张，后脚就把世嘉给忘了一样（笑）。如果一直维持这样的状态，这种展览也实在是不参加也罢。相信SQUARE的拒绝参展，主要也是这个原因。

世嘉不参展的另一个原因恐怕就是对日本市场的失望，上次我在和王骏生闲聊时也说到了这一点。DC在日本的销售几乎处于停滞期，有时还卖不过N64，象GRANDIA2这样尽心尽力制作的超级大作只卖了20万份，不但软件商失去了信心，世嘉自己也没有了信心。日本的软件商不愿意再开发DC的游戏，世嘉也就没有多少东西能够拿出来展览，参加东京游戏展也就没有了任何意义。



世嘉DC主机上的大作《格兰蒂亚Ⅱ》

此外，世嘉正在朝网络服务商方向发生转变，而在日本，网络游戏是相当得不普及，人们对网络的关注远远不及美国和欧洲。世嘉花了许多钱在日本高速网络的铺设上，但是什么也收不回来，其对日本市场的失望是显然的。

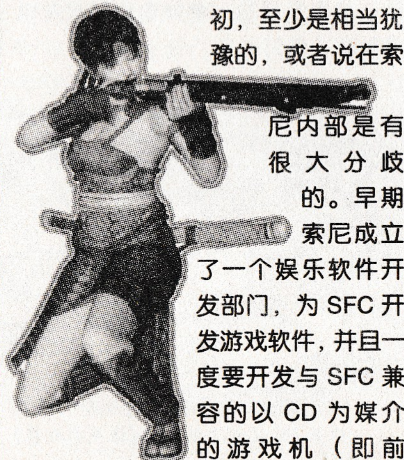
世嘉现在的目的很明确，既然在日本市场已经混不出什么名堂了，还不如索性放弃，集中精力进攻欧美。战略上来说，这无疑是明智的抉择，但是否再次给日本的玩家留下恶劣和不负责任的印象就不得而知了（笑）。

索尼：卧榻之侧，岂容他人酣睡！

索尼是传统的"硬件"企业，主要致力于家电、数字化产品。新总裁出井申之将索尼定位为"综合娱乐产业"，被称为革命性的新思路。而这中间，PS的成功推出和巨额利润可以说是出井思想的酵母。

"恐龙"自有称大的道理

主：索尼进入游戏业不能说是偶然的，但在一段时间内，大约是90年代初，至少是相当犹豫的，或者说在索尼内部是有很大分歧的。早期索尼成立了一个娱乐软件开发部门，为SFC开发游戏软件，并且一度要开发与SFC兼容的以CD为媒介的游戏机（即前PS）。最后与任天堂合作以耻辱告终。SCE决定自行开发PS。它涉及了两个层面的问题，都比较难于决定。首先是资金投入问题，要想与任天堂世嘉这样的游戏业巨无霸竞争，在相当成熟的游戏市场插上一脚，一定是一场生死之战，投入的资金可以说是天文数字。这样的输赢是索尼赌不起的。另外一个障碍是索尼的企业文化。索尼是一个高科技公司，被全世界称为"技术的索尼"。而在传统观念上，尤其是在任天堂的定位上，游戏机是"玩具"。索尼这样一个高科技企业偷偷的玩一下玩具也无妨，但要大张旗鼓投入巨额资金，改变企业形象，是许多技术出身的索尼高层所无法接受的。今天SCE成了索尼最主要的赢利部门。谈到索尼，是否可以先总结一下，一个游戏业新手如何打败游戏业巨无霸的，其成功的奥秘在哪里？



洪：SONY之所以能够在游戏市场中打败称霸十几年的龙头老大而成为家用游戏机大老，其原因有以下几点：(1)成功的市场策略：SONY将主机及游戏的市场面推到非主流玩家市场上，而不再是主流玩家。让一般人也愿意去接触电玩游戏，自然可以吸收到更多的人去购买PS以及玩PS的游戏。(2)严密且完整的市场调查：SONY在成立SCEI之前，就先用SME的成员们成立了一个调查小组，亲自到日本全国的每一家小卖店去做市调，成功地建立起他们的情报网路，这对SONY的成功有很大的影响。(3)一手掌握的流通通路：由于SCEI是使用SME的流通模式，所以他们是亲自将游戏送到小卖店，也因此他们可以对各小卖店的货物销售情况非常的仔细。自然可以知到每一款游的好坏以及什么地方须要改进，玩家们喜欢什么样的游戏，想要什么样的游戏等等。这些对游戏的开发厂商来说都是非常的重要的资讯。之前的任天堂就是使用错误的方式，将电玩当玩具来推，并将卡带变成买断的东西不能退货，再加上卡带的制程过久及费用太大，许多的原因加起来结果造成了市场的混乱，也造成了游戏的良莠不齐，更变成了游戏厂商的庞大负担。

而任天堂的压榨软件开发厂商也造而任天堂的压榨软件开发厂商也造成了软件厂商众叛亲离，ENIX和SQUARE等七大软件厂商的离开，也正式宣告任天堂的游戏霸主地位正式终结。

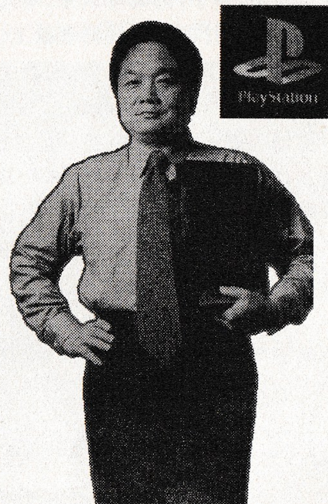
总而言之，SONY看到了之前所有的游戏厂商所没有看到的市场，也能够充份掌握整个游戏市场的反应及情报，再加上适当的评估以及适时的介入，就如SONY内部某部长所说的"市场是由他们创造的"，我们可以知道，SONY会成功不是没有原因的。

伟：在回答这个问题之前，我觉得有必要先回顾一下世界游戏业的历史情况。游戏业和许多行业一样，其发展是呈螺旋式上升态势的。电子游戏的初创期以培养消费对象为主，在这个时期世嘉依靠街机上的优势建立了一个稳定的街机玩家群；而任天堂则依靠红白机的神话建立了一个稳定的家庭消费群。相比较这两个消费群体而言，街机玩家群主要是受特定公司的系列游戏牵引，许多人是经年的资深玩家，其稳定性很高，对游戏的投入也比较大，但是这个群体的最大问题是年龄层次过于集中，而且占人口总数的百分比较低。而任天堂正好相反，由于主机以家庭消费、家庭娱乐为对象，所以受到了更多人的欢迎，这也使得主机在很短的时间内得到了普及。

不过，任天堂似乎更青睐于以小孩为自己的诉求对象。无论是FC还是SFC，他所对应的消费层始终处于一个较低的年龄层。这其中的主要原因，是家庭消费层流动性比较大，其口味也经常变化，不容易从中获得固定的利润。于是逐渐的，任氏培养出了另一个稳定的消费群体，一个以低年龄玩家为主的消费层。

世嘉和任天堂，虽然看上去结果不同，表现形式也不同，但其内在实质是相同的，都拥有一大批固定的、可以成为"铁杆"的效忠者。而整个游戏市场，也呈现出一种表面上的饱和。说这种饱和是"表面上"的，因为世嘉和任天堂各抓住了一头的消费者，却忽略了处于中间状态的、非常不稳定的普通层，所以这个市场看上去已经处于饱和，其实却远远没有达到饱和，只不过没有人注意到这个普通层而已。

这个时候，索尼注意到了。



→这个抱着PS2的胖胖是谁？他就是久多良木健。

很多人都把索尼称为游戏业的新手，认为其成功有一定的偶然性。其实这是对游戏业不够了解的原因。事实上，要吃猪肉不一定要看过猪跑。索尼确实没有做过游戏，但是它在商业竞争中所获得的丰富经验却不是世嘉和任天堂能够比拟的。要争夺广泛而不稳定的中间层，就必须将商业操作手段运用得出神入化，而这显然是索尼的强项。业界其实完全低估了索尼的智慧和实力。

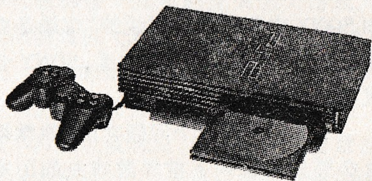
索尼的成功还因为它抓住了任天堂的弱点，吸引了绝大多数的开发商为自己开发游戏。尤其是NAMCO，在PS的硬件研制和软件开发方面起了举足轻重的决定性作用，是PS能够在初期就与土星对抗的主要力量（想象一下，如果铁拳和RR在土星上出现，PS是否能够撑过94年的寒冬还是一个问号哩！）而最后SQUARE的加盟有如神来之笔，摧枯拉朽般地灭绝了世嘉最后一点点希望。而PS的高度繁荣，也正是建立在其彻底打败了土星的基础上。

索尼在游戏业的成功，还在于它进入的时期较早，在同领域还没有国际性的超级公司介入，竞争还不够激烈（世嘉和任天堂之间的竞争始终只是小打小闹），没有遇到能够与之相抗衡的对手。这些天时、地利和人和加在一起，就构成了索尼成功的主要原因。

不过，随着微软的加入，新一代主机的竞争将变得更加激烈。索尼能否继续一帆风顺，现在还很难预料。

PS2向下兼容，难论优劣

主：PS2兼容PS是个很有意思的问题。我想这种向下兼容的想法世嘉和任天堂不会不有所考虑，而且向下兼容应该是体贴玩家，照顾玩家的当然选择。不过最终的结果是虽然世嘉从MD－SS－DC，任天堂从FC－SFC－N64多次改朝换代，都放弃了向下兼容的想法，应该有它们的道理吧！也就是说一定有其不利的一面吧。而索尼决定PS2兼容PS游戏，也应该有其道理吧！从常理上推想，向下兼容这件事应该是有利有弊。不过是任天堂、世嘉认为弊大于利，而索尼判断利大于弊。以上推论显得比较笼统，诸位是否可以具体谈一谈PS2向下兼容PS的理由及利弊。



↑目前许多游戏迷的“最终幻想”。

展：我觉得PS2向下兼容有利无弊，虽然这利并不很大，更多的是心理上的。我们知道游戏这东西和技术结合紧密。技术更新快，游戏淘汰得也快。除了少数怀旧的资深玩家和专业人士外，有多少人会去鼓弄旧游戏玩呢，会一个游戏重复玩好多遍呢？PS2的向下兼容，主要是从心理上稳住数量庞大的PS游戏玩家，从心理上给人一种从PS过渡到PS2顺理成章天经地义的感觉。至于这项功能的真正利用率是多少，目前熟悉日本情况的人士是否有相关资料提供呢？

洪：就我们来看，PS2向下兼容除了因为技术上可支援之外，另外就是考量到PS的游戏寿命以PS2的销量。之前的主机不能够向下兼容都是因为主机格式的改变而使得游戏的界面都须要再做修改，而PS2虽然是DVD－ROM，但因其本身的设备就可以向下兼容，所以也可以读取CD－ROM的资料。这除了在硬体上本身就占了先天的优势之外，也有可能是经过了许多考量之后，才决定将PS2制作成以DVD－ROM格式为主的。

而将PS2制作成可以向下兼容的另外一个原因就是在于延长PS游戏的开发周期以及增加玩家们对PS2的接受度。因为如果PS2没有办法向下兼容的话，玩家们及软件厂商就要被迫放弃PS而去玩PS2的游戏，这样PS马上就会像SS一样，DC出来没多久就变成垃圾。为了避免这样的情况，也为了继续让PS可以活下去，所以才将PS2做成向下兼容。这样子做有以下几个利点。(1) PS2可以向下兼容，而且可以加快读取速度及改善画质，玩家们会为了这个性能而再另外买一台PS2来试试。(2)因为PS2可以读PS的游戏，所以现在正在开发中的PS游戏还是可以再继续开发。



伟：具备向下的兼容性到底值不值得？这个问题其实蛮难有个确切的答案。世嘉也好，任天堂也好，索尼也好，它们都是业界的超级大公司，在决策之前也都曾深思熟虑、考究过这样行动给将来销售带来的影响。所以我相信他们的决定都是最符合自己利益的，都是正确的(笑)。不过就我个人而言，我还是不赞成家用游戏的向下兼容。

兼容性并不是一个简单的问题。对于游戏机来说，向下兼容首先只可能发生在相同媒体的条件下。比如说土星就不可能与MD相兼容，因为土星的媒体是CD ROM，而MD只是卡带。

其次，对于家用游戏主机来说，改换新的一代往往意味着技术上的飞跃，也就是说会采用完全不同于前代主机的构架和芯片。那么在这种情况下，要保持向下的兼容性就会变得很难。

一般来说，向下兼容是通过两种方法实现的：采用同系列的向下兼容的芯片做为新主机的处理器，或者在新主机中以硬件的方式独立制作一个与旧主机兼容的系统。前者的典型代表是GAMEBOY COLOR(兼容GAMEBOY)，后者的代表就是问题中提到的PS2。

这两种方法都有很大的局限性。就第一种方法而言，新主机在主CPU、显卡和架构上要与原来的主机保持相当的一致，这样虽然总成本比较低，但其机能必然受到很大的制约，硬件开发商很难溶入新的设计方法使主机发挥更大的功效，使得主机在未来的竞争中不容易占得先机——当然，对于GAME-BOY COLOR来说这是无所谓的，一来GBC也没有什么对手，玩家对性能的要求也不高；二来便携式主机的构造简单，保持一致性并不困难。

第二种方法虽然可以在设计主机时有更大的选择和自由度，但也不是随心所欲的。首先遇到的第一个麻烦就是保持在同一个主机内，旧主机硬件与新主机硬件工作的同步性。(索尼的解决方法是在玩PS2游戏时，让内建PS的芯片处理音响。虽然构思巧妙，但显然增加了软件开发时的困难。)其次便是成本。用这种方法进行向下兼容，等于要外加一个旧主机的硬件成本，这样主机的售价就成了一个大问题——众所周知，售价与主机的销售是紧密联系的，处理不当可就是大麻烦了。

还有一点比较重要的是向下兼容的价值究竟有多大？新主机总是力求大大超越旧主机性能的，所以新主机的游戏也具有更出色的声光效果。在这种情况下，玩旧主机的游戏还有没有价值？——尤其对于PS这种对应普通消费者的主机来说？另一方面，如果新主机的声光效果还不如或者仅仅是等同于旧主机游戏的话，玩家是否会感到受到了欺骗，从而对新主机失去信心？这些都是非常重要的因素，一旦处理不当就会弄巧成拙。

实际上，索尼对是否要兼容PS也一直有所争议，就目前情况来看，还不能说这种做法是明智和成功的。

DVD能成为PS2的卖点吗？

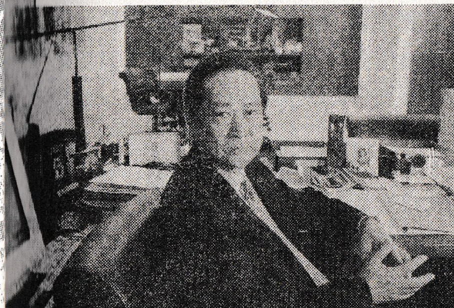
主：PS2的卖点到底是什么？是DVD吗？还是什么信息家电？

展：PS2是游戏机，卖点自然是游戏。不过日本的PS2在普及DVD方面确实干得很漂亮，估计在美国也会发生同样的情况。DVD在美国的普及率也不高，主要是美国市场惰性太大。现在看来PS2的DVD这步棋是押对了。信息家电网络嘛，确切定义是什么？英文原词是什么？如果单从字面上理解，是不是使用网络技术使家庭中的各种智能化家电共享/处理/综合各种信息，从而满足人们的日常生活和娱乐需要。如果是，那应该还是很遥远的事情。即使在发达国家也还只是少数富人的奢侈玩意儿。

洪：PS2的卖点有以下几点：(1)可以播于DVD，在当时，日本一台DVD都还须要五万日元以上时，一台可以玩游戏又可以看DVD的游戏机只要不到四万日元，在当时的确非常的吸引人。(2)向下兼容PS，且可以增加读取的速度及画质。由于可以玩PS的游戏，又可以改善画质，所以玩家们当然会想买一台来试试看罗！(3)加入的软件厂商很多，沿袭了之前的软件厂商之外，又加上SQUARE和ENIX又发表了好几款游戏，甚至最终幻想十及最终幻想十一都先行发表了，玩家们看到这台主机未来出现了许多大作的游戏，当然会想去买。(4)这次PS2在发布时就发表了许多周边，未来将可以连上宽频网路，这些也造成了这台机大受欢迎。

伟：看起来很多人把PS2当廉价DVD了。不但日本是如此，就连中国许多音响的发烧友也是这样认为的。记得上海有线电视频道有一个关于发烧音响的节目，还给了PS2的DVD播放能力一个很高的评价，认为它比5000元的任何DVD机性价比都好。

也许音响发烧友会因此感到捡了便宜，但是我却觉得如果这种状态持续普及下去，对于索尼并非是一件好事。



↑被称为“索尼的异端儿”的出井伸之。

索尼的宗旨，是要把PS2当作信息家电网络终端，也就是一种真正的“多媒体”主机。这种主机的销售，应当鼓励“不同的人因为不同的目的而购买”。如果消费者购买的原因过于集中，那就说明主机的实际使用价值受到了局限而背离了信息家电终端的初衷。比如说，如果部分消费者是为了DVD播放功能去买的PS2，而其他人为了其他目的去购买PS2，那是对索尼是有益的。而如果所有的消费者都是因为超值的DVD播放功能而购买PS2的，那么PS2必然就沦为一台普通的DVD播放机而无法实现索尼想象中的目的。

现在的情况是，PS2在日本的销售带动了DVD影片的销售，显而易见的，把DVD捧回家当DVD用的人有增长的趋势。如果这样的人占主导地位了，对索尼是很不利的。

必须看到的是，DVD只能够是PS2众多功能中基本的一项，现在购买PS2的原因集中在DVD播放上面，说明索尼在其他方面——网络化、游戏软件——做得很不够，这是给索尼的一个危险的警告，希望久多良木能够加以重视。

抱怨的对象轮到索尼了

主：前几期《电软》刊登了有关日本业界批评PS2开发困难的问题。大家知道，日本人是非常讲究礼貌的国度，一般而言是不会公开批评别人，特别是象合作的索尼这样的大公司。日本人讲话是相当委婉的，比如你招待日本人吃饭，问他饭菜味道如何？如果他说：“还可以”。你应该理解为不好，因为日本人是不会不给别人面子的。我想这也是日本人“耻辱文化”的一面吧。问题是不止一家著名软件游戏制作人批评PS2开发平台，而且语言相当尖锐，我们想知道PS2到底出了什么问题？会对其发展有什么程度的负面影响？

展：如果说对PS2开发环境的抱怨有一箩筐的话，那么对微软的软件开发环境的抱怨绝对有几卡车了。大家都有这个问题嘛！微软在这方面更是臭名昭著。本人暑假中做的一个project就是在WIN CE的掌机上开发界面，结果给搞得心力交瘁。微软给的函数库错误连篇漏洞百出，有的函数在手册上是白纸黑字地印着，但开发环境就是不支持，

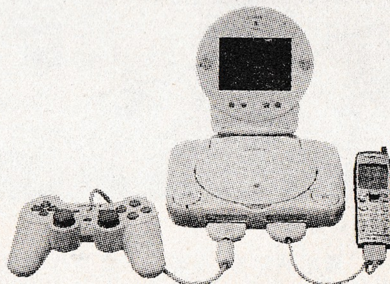
黑字地印着，但开发环境就是不支持，还得自己重新写。有的事件，要它出来的时候不出来，不要它出来的时候它偏偏误动作。大家对 XBOX 的开发环境，还是不要抱太大的幻想吧。

当然，PS2 由于自己标新立异地开发出很多新东西，肯定会给开发环境的开发乃至游戏开发带来一定难度。而 XBOX 大量应用成熟 PC 技术，按理说应该比较好开发一些。但目前的情况是大部分开发游戏机游戏的人从不接触 PC 游戏，开发 PC 游戏的对开发游戏机游戏也所知甚少。这样一来开发 XBOX 还是要有一个学习过程，除非直接移植 PC 游戏。

目前 PS2 最主要的问题是在一年的时间里各软件公司是否能够解决遇到的困难，能否真正开发出几款令人信服的大作。目前我们看到的几款大作，象《鬼武者》，效果也不错，但真正那种让人看了后说"WOW"的，和 DC 游戏真正有天壤之别的 PS2 游戏还没有出现。我们也可以注意到，各软件公司对 PS2 的潜力都只是开发了一部份。有些游戏锯齿比较厉害。《鬼武者》的图像效果好，实际上也是因为背景都是预先 RENDER 好的。因为前景的角色的 POLYGON 用得太多，背景没有足够的 POLYGON 做成真三维的了。因此今年是有决定意义的一年，看看有什么软件问世吧！SONY 自己也知道这个问题，前一阵子它重组，把一大批小制作组抓在手里集中管理，就是要积聚力量发挥社会主义协作精神力求突破。

洪：这可以从两点来看，第一点是因为 SONY 一直迟迟未提供开发工具给各个 PS2 软件开发厂商，软件厂商须要花上大笔的金钱还有人力去摸索开发游戏，再加上配合 PS2 一开始所发售的游戏都卖得不好，所以难免引起开发厂商的抱怨。不过最大的原因还是第二点，那就是微软的介入，由于微软开始大力拉拢各大软件开发厂商，造成软件开发厂商的身价水涨船高，因为出现了一个可以和 SONY 平起平坐的敌手，所以平常隐忍不发的软件厂商终于可以把平常的怨气一口气吐了出来。

而 SONY 也就因此加快了提供开发工具的脚步，这对 SONY 来说无疑是一个当头棒喝，也让 SONY 了解到他们的大老地位岌岌可危了。



↑虽然 PS2 已经轰轰烈烈地登场了，PS ONE 还是有一定的市场。

伟：PS2 有问题吗？我看好像是歌舞升平，天下太平嘛！(笑)

现在的 PS2 看起来非常象当初的土星。起初软件开发商的激情很高，但是由于主机的构架不能配合开发商的这种激情，从而引起了开发商的极度反弹与不满，最后导致了土星的失败。

不过，将 PS2 完全等同于土星也是不正确的。至少 PS2 有着土星无法比拟的强大机能，以及由 PS 创立的良好声誉。软件大厂坚持把自己的名作放在 PS2 上就是一个例证：比如 MGS2、比如 SILENT HILL2、比如 WINING ELEVEN5 等。机能的诱惑，是索尼能够稳住软件开发商的重要手段，不过这个手段的力度随着 X－BOX 和 GAME CUBE 的浮出水面而渐渐开始削弱了。

PS2 的最大问题是现有的开发环境无法满足软件开发商的需要。从发售开始到现在半年多的时间里，索尼一直没有能够提供一个完善稳定的开发及查错环境。为了同微软"作对"而特地采用 LINUX 系统，现在看来是一个很大的错误。不然的话，不但软件商的怨言会少一些，同微软的关系也许会更亲密。

软件商对索尼的不满还有另外一个原因，那就是索尼也打算步任天堂的后尘，搞"精品战略"，开始注重游戏产品质量，开始对开发商的挑剔。这对于玩家来说当然是一件好事，但对开发商而言却是无法忍受的，他们依稀看到了任天堂当年的魔影，心里当然不会好受。

索尼受到开发商的围攻还有一个原因，那就是 SCEI 在推广 PS2 时给大家画了一个美丽的馅饼，但是现在大家连普通的大饼也还没有吃上。PS2 销售到现在，索尼自己连一个游戏都没有推出，其自信心的缺乏可见一斑，那又怎么能够树立起其他软件商的自信心，促使他们致力于 PS2 的游戏开发而不为别人所诱惑呢？

不过，PS2 现在暴露问题的时间还算比较早，开发商也只是以批评为主，并没有付诸行动。索尼也确实在努力改善软件开发环境以及同软件商的关系，希望它能够在微软或者任天堂出手之前解决这些问题。

个人简介：叶伟 上海人，笔名 KEN，1993 年毕业于上海大学国际商学院。中国第一本正式游戏书籍的作者。曾著有《电玩迷》、《电子游戏入门》、《电子游戏使用与维修 100 问》等十数本游戏相关著作，曾长期担任《电子游戏软件》及其他游戏杂志的特约撰稿人、特约记者。目前就职于法国独资企业"上海育碧电脑软件有限公司"，任游戏设计部经理兼项目经理，参与开发了多个游戏项目，具有丰富的游戏开发经验和业界知识。

新千年：最后的决战

主：众所周知，索尼是个有多年市场经验，管理规范，作风稳健的公司，也是最早在海外上市的日本公司。它对日本市场应该说是非常了解。在日本也有其他公司无法比拟的美誉度(我们国内的许多公司只有知名度，没有美誉度)。连续几年在日本青年就业志愿排行榜上名列第一。索尼在录像机市场上输给松下，计算机市场败于 NEC，SFC 时代曾被任天堂"欺骗过"。这些都使它有丰富的"失败经验"(笑)，这一点非常重要。索尼虽然有以上的优势，但兵无常法，没有常胜将军，面对任天堂、世嘉，加上同样是恐龙级企业的微软，索尼得小心才是。希望诸位谈一谈索尼对游戏业今后的总体战略构想，它用什么武器来抵御或反攻对方，特别是微软公开扬言他的目标就是索尼。

该是不会回应的，因为这样反而会帮微软打名号。至于SONY今后的策略，会以什么样的方式来对微软的攻击进行防御？相信今后我们应该会看得到，不过就我们现今所知，SONY已经开始在抢攻亚洲市场了，以最近发表的中文软件《射雕英雄传》来说，可以说是全球第一款中文的PS软件，这也是一个创举，可以看出，在微软进攻华人十三亿市场之前，他们想先进行第一步的计划。不过，倒底SONY是不是了解华人的游戏习惯和游戏方式呢？这可能还须要我们多多的观察，因为亚洲盗版严重，将来谁能解决这个问题，或许谁就能进入这个市场。不管是微软还是SONY。

伟：索尼不愧是业界的"恐龙"，它的战术也不是我们这些泛泛之辈可以预料的，不然我们都可以去SCEI做总裁了(笑)。不过作为业界内的一员，也不妨可以做一点粗略的推测。



→东邪西毒南帝北丐中神通能否在PS上再次『东成西就』呢？

索尼的战略方针，其实说白了也非常简单——市场。PS是得宜于市场而获得胜利的，那么PS2必然还要沿着这条道路走下去。



——前面分析过微软针对索尼的策略，那么既然我们能够想到微软的这些举动，索尼的市场部也应该完全能够想到。比尔盖茨想让PS2与DC和N64火拼，索尼就要想办法尽快地解决战斗，而且不能够耗费过大，以便集中精力与X－BOX决斗。

由于机能比较接近，PS2基本上具备了与X－BOX决斗的能力。但是要做到这一点，SCEI还要解决几个重要的问题：首先是网络化。X－BOX内建网络连接设备，而且已经开始铺设专用游戏网络，相比之下，PS2在网络方面的反应就慢了许多，不但不如微软，甚至比不上DC。这对于多久良木创建信息家电网络终端的构想是不利的。更何况，网络游戏是占领美国市场的一个重要法宝。所以加大相关网络的架设，将是未来索尼将着重对待的问题。

其次就是开发环境的建设。这个是PS2目前最吃亏的软肋，比尔盖茨一定会抓住这一点来攻击索尼。由于硬件架构已经完成，要索尼改变设计是没有可能的，SCEI唯一能够做到的，就是加快开发研制新版本开发软件和查错程序的速度，尽可能地把一个稳定、便利的开发环境提供给广大的开发商。不过由于在这个方面微软是绝对的强项，所以索尼一定要做好遭受打击的准备。

虽然稍稍处于劣势，但是索尼仍有着微软所没有的东西，那就是在家电品牌中的知名度，以及PS良好的基础。在大力推广PS2的时候，这两者都是相当锐利的武器。



对于索尼来说，最后也是最重要的，就是如何保证软件商的忠心不二。在继续维持对第三方软件商控制的同时，索尼也应该努力提高自身的软件开发能力，以便不时之需(笑)。

必须要正视的是，由于进入美国市场较对手来得早，在与X－BOX竞争时PS2肯定会有一定的被动。但是先进入市场的品牌也有自己的优势，比如说更容易为大众所接受，比如说有更多的高质量软件提供。在软件方面，由于PS2是先发售日版，然后发售美版，这样就有一个缓冲期对已有的软件加以改进(比如将与主机同时推出的美版DOA2、美版TTT)等的质量都有很大的提高。而已经在日本发售的许多软件，也可以轻易地转换成美版来发售。对于以美国为首发基地的X－BOX来说，这是索尼最重要的武器。

无论如何，索尼与微软明年在美国的这一战，都一定是激动人心的，而且一定会为业界带来十分宝贵的经验和教训。

主：新的千年还差100天就要来临。人们有理由期待新的千年世界走向和平。人民生活丰裕。玩家有理由期待新的千年游戏世界更精彩。由于PS2的推出，由于微软的加入，由于GAME CUBE、GBA即将登场这种期待可能已经变得现实了吧。

谢谢来自美国、台湾、大陆的三位游戏评论家参加我们的座谈会并发表精彩的意见。谢谢！



GAME NEWS 备忘录

● “月间大事记”涵括 8 月 10 日－9 月 16 日的重要业界新闻。

● “新闻分析”由本刊特约撰稿人王骏生对世嘉拒绝参加“东京秋季展”的原由做了深度报道和分析。文章透过世嘉拒展的表面托词，揭开其战略决策将发生转变的内幕。



今週の注目

週刊ザ・プレイステーション

100万本以上出荷のミリオンセラー

8 月 19 日

日本经销商协会公布便利店营销状况

日本经销商协会公布的统计结果显示，日本 7 月份的便利店销售额比去年同期增加了 2.1%，这是 4 个月以来首次超过去年同期水平，其原因除了因持续高温导致饮料热销外，“FF9”的发售也是因素之一。据该统计结果显示，非食品类商品销售额较去年同期高出了 12.8%。

8 月 21 日

世嘉公布 DC 电视电话周边

世嘉宣布将于 9 月 14 日发售可将 DC 作为电视电话使用的数字化摄像机“DreamEye”和网络专用的“Internet Starter”套装。售价分别为 14800 日元和 7800 日元。“Internet Starter”套装包括小型化的 DC 专用键盘、鼠标、适合互联网新手使用的浏览软件“Dream Passport3”及用户手册等 7 样物品。

8 月 22 日

“Net Communication In koria & Japan”开幕

第 2 届“Net Communication In koria & Japan”于 8 月 22～24 日在东京举行，届时有 9 家韩国游戏厂商参展，其中以忠实再现现实世界为卖点的生活 SLG“GOGO 市”和能够每月更新游戏内容的在线 RPG“GODIU”大受欢迎，同时展出的还有韩国的首款街机游戏“ベンハー2000”。韩国的游戏业以 PC 游戏为主，在线游戏人数已达到 400 万。

8 月 22 日

N64 大作“Mother3”无疾而终

任天堂宣布，制作 6 年之久的 N64 大作“Mother3·豚王的最后”已停止开发。“Mother3”是由广告作家丝井重里策划并担当剧本写作的 RPG 游戏，原预定于今年发售。据称，开发终止的原因是对任天堂新主机有过大的负面影响。

8 月 23 日

“皮卡秋病毒”诞生

在美国发现了名为“皮卡秋口袋怪物”的电脑病毒，带有该病毒的电子邮件的正文用英文写着“皮卡秋是朋友”等内容，打开邮件附件后屏幕上就会出现皮卡秋的画面。该病毒能够破坏电脑的驱动程序，导致电脑无法正常启动。

8 月 23 日

“FF 电影版”股票发行在即

由于“FF 电影版”的制作费用大幅超出预算（从 7000 万美元升至 1 亿 1500 万美元），史克威尔美国分公司史克威尔影业将发行价值约为 4500 万美元的股票。目前发行该证券的日本兴业银行正在对证券金额的设定作最后的调整。同时史克威尔还宣布将和美国哥伦比亚影业合作进行 3 部新电影的开发，这是基于哥伦比亚影业对“FF”的高度评价而结成的战略伙伴关系。未来两家公司将均分影片开发费用及票房收入。

8 月 24 日

“Nintendo Game Cube”正式公布

任天堂的新一代家用游戏机“Nintendo Game Cube”在本日下午 4 时正式发布。NGC 计划于明年 7 月在日本首发，10 月登陆北美。

8 月 25 日

“任天堂 SPACE WORLD 2000”开幕

“NINTENDO SPACE WORLD 2000”在千叶幕张的展览新馆开幕。新掌机 GBA、GBA 软件“马里奥 Advance”以及 GB 新作“口袋怪物·水晶”成为人们关注的焦点。



8 月 30 日

“DQ7”再创销售记录

延期 2 年之久的“DQ7”终于在 8 月 26 日发售。该作销售势头异常火爆，首发 3 日内销量突破 200 万份，一周内销量高达 320 万份。

8 月 30 日

彩色 WS 预定今年 12 月发售

BANDAI 宣布将于 12 月发售 WS 彩色版，而史克威尔的 FF1、FF2、FF3 也将先后在 WSC 上推出。FF1 将于 12 月随彩色 WS 首发，FF2、FF3 发售日未定。

8 月 31 日

PS2 互换基板问世

NAMCO 发布了新的街机基板 System246（暂定名）。System 246 是以 PS2 为基础开发的 PS2 互换基板，它可以和 CD－ROM、DVD－ROM、硬盘等多种外部储存装置连接。System246 的首款软件是“山脊赛车 5”。

9 月 2 日

SCE 收购 RTIME 公司

为了提高自身在实时双向通讯方面的技术实力，SCEA 收购了位于华盛顿的 RTIME 公司。

RTIME 以在线游戏的双向通讯技术而闻名的厂商。SCE 此举是为 10 月 26 日 PS2 在北美首发所作的准备。

9 月 2 日

松下将发售 NGC 的 DVD 兼容机

松下在大阪举行记者发布会，宣布将开发具有 NGC 功能的 DVD 机，这一举措是为了否定此前传出的松下电器已经打消开发 NGC DVD 兼容机的说法。这一新主机的代号为"X21"(暂定名)，机



能及价格等细节都尚未确定。

9 月 5 日

任天堂纳税金额居日本企业第 44 位

日本国税厅发表了平成 11 年度（1999 年度）所得税金额前 50 名的公司，游戏厂商任天堂位居第 44 位。而任天堂在 1998 年的排名为第 14 位。

9 月 6 日

"决战 2"发布会召开

光荣在东京六本木召开了 PS2 软件"决战 2"的制作发布会。该游戏表现的是中国三国时代刘备和曹操之间的明争暗斗，战斗场面较前作将有大幅提升，因而备受瞩目。

9 月 6 日

广井王子的第一款 PS2 软件公布

广井王子制作的第一款 PS2 软件"Dog of Bag"发表，这是一款以描绘小狗世界为题材的音乐游戏。

9 月 7 日

首款中文 PS 软件"射雕英雄传"发布

SCE 发布了第一款全中文的 RPG 游戏"射雕英雄传"，该作聘请原作者金庸先生担任总兼职，并将在台湾省率先发售。

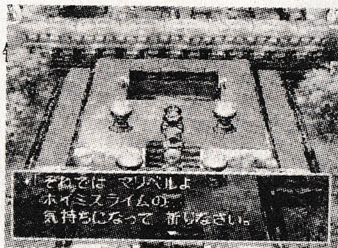
9 月 8 日

"生物危机 0"移籍 GAME CUBE

CAPCOM 宣布该公司在 NINTENDO GAMECUBE 开发的第一款游戏将是"生化危机 0"。CAPCOM 官方发言人称，为了缔造出更加逼真、更加刺激的游戏世界，"生化危机 0"将由原先预定的开发平台 N64，转移到 GAMECUBE 上去，至于发卖日期、价格等具体资料现在仍不能公布。

9 月 12 日

"DQ7"销量再创新高





世嘉拒展！意欲何为？

文/特约撰稿人 王骏生

今年秋季的东京游戏展大概是全世界告别 20 世纪时最无趣的游戏业内展览了——如果不算上 XXX 公司拉虎皮做大旗搞的所谓 X 国 E3 展的话。

无趣的不仅仅在于本届展览创了参展游戏数量的新低，更在于一批著名公司的缺席。如果说 SNK 和 SQUARE 的不参展已经在玩家心口戳上了一刀的话，世嘉的推出就是在这伤口上狠狠撒了一把盐。

世嘉给人的印象一直是东京游戏展的鼎立推动者。从 96 年 8 月 22 日东京游戏展首次开展起，SEGA 就是 CESA(日本电脑娱乐软件协会)不可或缺的支柱。它展台的规模、组织的活动和在地铁口散发大塑料袋的推广行动让人至今记忆犹新。而作为游戏业内展览的代表，一年两度的东京游戏展已经成为亚洲娱乐软件市场最高级别的展示地。尤其是秋季展，因其开展时间接近年底的销售旺季，更是各大公司展示自己实力和新软件的主要阵地。但是这样一个在业界举足轻重的公司，居然就这样退出了这个主战场，这不由得不使玩家关心起来：世嘉究竟要干什么？

表面上来看，世嘉是以一种高姿态来解释自己拒展的。世嘉的公关部称自己之所以退出，是因为"世嘉的主要发展方向已经定位于网络化，而且近期要自行组织一个展览，时间与内容与东京游戏展重叠"，云云。

当然，明眼人很容易就能看出其中的牵强：今年春季 TGS 的前后，世嘉也是自己组织了好几个展览，那个时候怎么没考虑到"时间与内容重叠"呢？至于网络方面，此次 CESA 尤其考虑到



↑入交昭一郎，1998 年 2 月接任 SEGA 社长职位，后因日本 DC 销售状况窘迫，在今年 5 月 22 日被迫辞去了社长一职，调任为 SEGA 集团副会长，转而投身技术开发工作。


↑SEGA集团新掌门大川功。

向我们传达了这样的信息。

就在世嘉宣布拒绝参加秋季东京游戏展之后的一个月，欧洲游戏展于9月初在英国开幕。大大出乎人们意料的是，原本以为已经悄然无声的世嘉，居然连连发布了多个大作，甚至包括GUN VALKYRIE这样采用全新引擎、制作出超越机能画面的新作品。联想到它在今年美国E3展上的大手笔，不难令人感悟到一点什么。

DC在日本的硬件销售已经基本处于停滞状态，就连软件也普遍萎靡不振。目前除了"莎木"和"SOUL CALIBUR"以外，DC上没有第三个游戏能卖过50万份，就连真正可以称为巨作级的"格兰蒂亚2"也只"勉强"了不到30万份。这样的销售业绩不但令软件商心灰，也令世嘉自己意冷。他清楚地明白，在日本市场上已经没有DC的地位了。唯一还有些希望的，只有欧美这两块。

显然，受到了任天堂N64战略启发的世嘉，必将集中优势力量，把主要战场转移到欧洲和美国。

真正的搏杀其实还没有开始。

了这方面的因素，特地在场地中增加了相关的硬件设备和展区以满足厂商的需要。所谓"网络化不适合东京游戏展"的说法，完全只是托词。

既然世嘉的解释站不住脚，人们自然会联想起企业本身的经营状况来。确实，自从在次时代主机竞争中失利以来，世嘉的亏损连年呈持续上升的势头，近3年的累计亏损额更超过了10亿美元，前后裁员超过1000，在日本的企业中实属罕见。这个耗尽了内力的巨人，实在已无力支撑展览会的表面繁荣，没有力量与对手直接对决。现在的做法是能省就省，已经无暇顾及面子问题了。

还有一种传言则是：世嘉的新任总裁大川功对世嘉的几次展览收效不大甚感愤怒，于是做出了"既然做不好就不要参加东京游戏展"的决定。这个消息只能看作是市井小人的信口雌黄。大川功还不至于愚蠢到因此而放弃一个上佳的表演舞台——何况他对美国E3展的收获是非常满意的。

其实，问题的关键是世嘉的战略决策发生了根本性的转变。它不再以日本市场为中心了，它已经在考虑放弃日本市场。世嘉的拒展明白无误地



连载之二

前导游戏拓荒路

作者/边晓春

前文说到，经过在先锋公司约两年时间的积累，我们这个团队在8位游戏机平台的软件制作方面已经具备了一定的实力。1995年3月，国内第一批使用美国风险投资的前导公司诞生了。我有幸担任公司总经理。

公司早期

2 前导公司早期，PC机游戏，《官渡》

在1994年底前后，我的主要想法是：在先锋公司只做开发、不做市场，输得糊里糊涂；现在我们自己做公司了、有些钱了，应当从做市场开始。于是，我们从宝贵的现金中拨出一多半，在科苑书城开了一个门市部，取名"三好"，专营游戏产品，试图由此闯入市场。

但是，当我们真正摸清了游戏机市场以后，却发现这里的很多交易都是在打"擦边球"，很对私营老板们的胃口，却不适合我们这样的正规公司。到1996年中，我们断然退出了游戏机市场。从那时到现在，4年过去了，游戏机市场仍然是老样子，没什么起色。我们当时的退出决定是正确的。

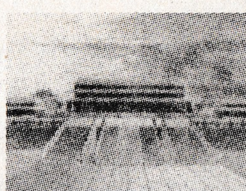
点评6：

这是一个典型的市场定位的失误。前导公司最初定位在8位游戏机软件市场，基本上是先锋公司市场定位的延续。惯性使然，缺乏清晰而深入的理性分析。

我当时不负责"三好"门市部的具体经营，而是在策划另外两件事：创办《大众软件》杂志和准备做三国题材的游戏。

制作三国游戏的准备工作，从1993年就开始了。我用了一年多的业余时间，仔细研究了当时能够拿到的所有三国题材的游戏。主要的研究心得陆续发表在《电子游戏软件》杂志的《三国游戏纵横谈》栏目中。1994年年中，在先锋公司，我们曾经举办过专题研讨，但结论是：我们没有能力在8位游戏机上完成复杂的SLG类型的三国游戏软件制作。再加上先锋公司已没有能力支撑大型软件的开发，这项目就被挂起来了。

但是，关于三国游戏的思考却一直在进行。对于我来说，主要的研究动力是来自兴趣，而不是来自作为公司领导的责任感。





光荣的三国志系列算是三国游戏的鼻祖与典范。如何借鉴并逐渐超越它，应该是国人努力的方向。

游戏《官渡》

点评 7

在艺术作品的设计者中，这或许是普遍现象。对艺术的执着追求，是他们投身于艺术创作的首要动力。但是，我同时作为公司领导，又肩负着对投资者和公司员工的责任。双重角色的矛盾，在这时已经埋下了种子。

这些作品的共同缺点是战役层次的展开不够充分、不够深入，不能再现三国时代各大著名战役的风采。

我们设计的《三国》系列，定位在战役层次，《官渡》是第一部。这样设计的主要出发点是：

① 知名度高，便于制作系列产品；

② 便于为游戏者营造既丰富多彩又有相当军事内涵的战争指挥环境；

③ 避开那些很难深入表现的政治、外交等领域。

定位在战役层次，主要是指：

① 以一场战役的胜负为游戏的胜负；

② 时间、战场、人物、部队配置均以该战役的历史真实为依据；

现在，5年多过去了，回味当时的一些想法，还是蛮有意思的。

* 定位在战役层次。三国游戏大都以统一全中国为游戏目。但是，在战略、战役、战斗三个层次中，当时各家作品的侧重点各有不同。

* 光荣公司的《三国志》系列兼顾了三个层次，但战斗场面中游戏者不能操纵对打武将。

* 日本 Wolfteam 的《天舞》完全忽略了战斗层次，主要的游戏点在战略层次。

* 台湾智冠公司即将上市的《三国演义 2》的宣传重点放在战斗层次的三维动画上。

* 横山光辉的《三国志》的战役描写很有特色。

③主要游戏点是部队主帅对战役全局的指挥及统兵大将对战役局部的指挥；

④ 不加入政治、外交因素，不表现武将对打的战斗技巧。

⑤ 游戏规则：尽量逼真地模拟战争指挥环境

《官渡》的主要游戏点是对部队的指挥。设计游戏规则，就是要为游戏者营造尽量真实的战争指挥环境。

现有的各版同类游戏，都是以城市为基本单位的，各种安排都围绕城市展开。

《官渡》则以部队为基本单位，游戏者的工作都是围绕着部队组成、部队任务、部队行军、部队战斗、战争智谋及部队的粮食供应展开的。

公司早期

部队组成规则

① 兵力：在现有的同类游戏中，确定每支部队人数的规则大致有两类：或者为每员将领配置若干士兵，如《三国志 3》；或者为每支部队规定兵力上限，如《三国志 4》。《官渡》的兵力配置规则突破这些限制，规定：每支部队由一员大将和若干副将统领，兵力仅受出发地总兵力的限制。

② 兵种：在现有的同类游戏中，一支部队只能是单一兵种，或步兵或骑兵或弓箭兵。《官渡》则允许部队的混合编制，如：1万人的部队可以携带2千马匹、3千弓箭。

③ 部队任务规则。在《三国志》系列的各版游戏中，每支部队的行动都由游戏者直接指挥，因此不存在为部队分配任务的问题。但是，这种指挥方式势必造成各部队依次串行动作，不可能同时动作。这就无法实现很多高级的指挥技巧。《天舞》等游戏允许多支部队同时行动，但各部队的任务单一，只是攻击敌方城市，同样无法实现诸如伏击、围点打援等战术。《官渡》不仅允许组成多支部队，还允许游戏者为每支部队规定不同的任务。例如，可以派一支部队攻击敌方城寨，而派另一支部队在敌人援军的必经之路伏击。这就为游戏者实现高级的指挥技巧提供了可能。《官渡》设置了7种部队任务：攻击、调动、驻防、伏击、增援、运粮、偷袭。

行军规则

① 行军时间。《三国志》各版均不考虑行军时间。例如，若三月在许昌决定进攻洛阳，则实际战斗会于3月1日在洛阳打响，即部队从许昌行军至洛阳的时间忽略不计。《天舞》和《卧龙传》改进了这个缺点，但行军速度单一。在《官渡》中，部队行军速度依兵种、地形、体力、行军方式等多种因素决定，更加接近战争实际。

② 行军方式。现有的各种三国游戏均未安排多种行军方式。《官渡》安排了三种行军方式：正常行军：部队沿路行进，可携带较多粮食；急行军：部队直扑目的地(但过河必须走渡口)，行进速度较快，但携带粮食较少；隐蔽行军：敌人不能观察到我方隐蔽行军的部队，行军速度正常，直线移动，携带粮食较少，多用于偷袭敌人后方重要据点。

③ 行军目的地。现有的各种三国游戏都以城市为行军目的地。在《官渡》中，部队还可以选择路口、渡口、伏击地作为行军目的地，甚至可以选择敌后某处作为目的地。

战争规则

①《官渡》采用实时战争规则。

② 一支部队在战场上可以有 12 种行动。

③《官渡》在计算部队战斗效果时，考虑了士兵体力、戒备程度及攻守态势等因素。

军粮规则。

① 部队不仅在战时消耗军粮，在和平时期也同样消耗军粮。

② 部队的行军方式不同，携带军粮的能力也不同。急行军和隐蔽行军最多带5天的军粮，正常行军最多可带30天的军粮，运粮部队可带100天的军粮。

③ 设置“屯粮地”。在屯粮地附近的部队

可以自动得到粮食补充。屯粮地的可选地点预先设定。

④ 可以组建运粮部队。该部队的运粮能力与人数成正比，但移动速度慢、战斗力低。

⑤ 战斗部队的军粮枯竭时，会严重影响部队士气和体力。

⑥ 屯粮地如被敌军攻占，会极大地影响部队士气。

这些规则将对战争指挥产生重要影响。例如，派部队隐蔽行军偷袭敌后，就有这样的巨大风险：一旦部队不能按时完成作战部署，就可能孤悬敌后、军粮耗尽，进而被敌人歼灭或逃亡殆尽。调配军粮，将是《官渡》游戏者的一项重要任务。成功地偷袭敌军屯粮地，是游戏者获胜的主要途径。

智谋的实现

智谋，是三国时期军事史的重要特色。但迄今所有的三国题材游戏在实现智谋方面处理得都很浅显，几乎都是用智谋选单的办法供游戏者直接挑选，很像是选择一种攻击手段。稍微深入一些的智谋，如伏击，几乎都没有办法实现。

在《官渡》中，智谋的实现都是靠游戏者对部队的指挥部署实现的。例如，如果要伏击敌军，就要事先派部队在估计敌军必经的地点隐蔽，当敌军果然行军经过此处时发起攻击。再如，如果要“声东击西”，就要先派部队佯攻一处，调动敌军的兵力部署，同时派另一支部队隐蔽行军至敌人的薄弱处发起攻击。游戏者在玩《官渡》时，就是要构思一些奇妙而有效的谋略，并指挥部队去实现这些谋略。因此，不同的人玩《官渡》，可能体现出完全不同的指挥风格，打出千奇百怪的战例。

这是《官渡》的主要游戏点。

视听效果

尽量真实地再现战争场面。使用了当时正在播放的电视连续剧《三国演义》的实拍场景和人声配音。

主帅的思维模型

曹操和袁绍作为主帅，其思维模型是不同的。

曹操的战略任务是防守，是制造机会打击袁绍军队的有生力量，并寻机偷袭袁绍的屯粮地。

袁绍的战略任务是进攻，是集中优势兵力寻机与曹军主力决战，并寻机偷袭许昌。

要求围绕上述战略思想为曹操和袁绍分别设计出战役总计划，同时给出发生变化后的应急办法。主帅的思维结果是一个战役部署。而一个部署具体表现为给各部队的“任务序列”。任务的种类就是前述的 7 种。

大将的思维

部队统兵大将的思维模型，就是为完成主帅下达任务的具体战法，以及在实施这些具体战法的过程中的各种应变措施。要求设计出具有相当军事指挥水平的战法。大将的思维结果是一个“行动序列”，行动的种类就是前述的 12 种。部队当前的状态就是这 12 种行动之一，由此决定各种相关计算、表现相应的动画。

其中，如果需要分兵，就对新组建的由副将统领的部队下达任务，任务的种类与前述的 7 种略有区别。

限于篇幅，这里就不再展开了。

点评 8

这些想法在 5 年前还算是颇有新意的。即使用现在的标准衡量，也不能算过时。因为 5 年以来，在战争题材的游戏软件中，智能水平一直没有明显的进步；特别是在战略层次上，仍然处在相当原始的阶段。业界的主要注意力大都集中在图线三维技术的画面效果上了。而我一直认为，指挥智能是制约战争题材游戏软件发展的最重要的瓶颈。

然而，游戏设计是一回事，用程序实现这些设计就是另一回事了。

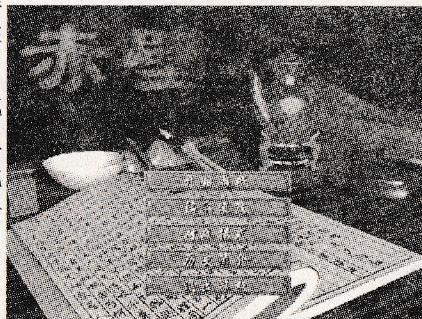
当时，我们的程序设计师都是有多年经验的干将，都有成功完成大型软件产品的经验。但不知是因为我们之间的沟通不够、还是主程序员过于想当然，编程的过程一直不算顺利，包括数据结构在内的大规模修改进行过不止一次。后来，主要工作还是靠两位年轻程序员完成的。他们是：刘刚、谢：，当时还是北京工业大学在前导公司实习的学生，后来成了前导公司的绝对主力。这都是后话了。

《官渡》在 96 年年中上市后，引起了很多关注。赞扬当然有，但似乎更多的是遗憾。其实，最应该遗憾的人是我。因为作为主要的设计人，我当然最清楚在最终完成的成品和我的设计构思之间的差距。其中，最让我难以释怀的是，已经完成的一个智能模块，1 万多行 C 代码，最后不得不砍掉。而由这个模块实现的高级指挥功能，是《官渡》最重要的功能之一。

当然，最应该感到高兴的也是我，因为，我们自己的第一个作品毕竟完成了，而且创下了若干个国内第一。

当时，大家的普遍感觉是：我们的任务迫切，是要提高自己的综合制作水准。与其制作一个虽然有些新意但综合水准不高的游戏，还不如制作一个虽然新意不多但综合水准不低的游戏。

这就是我们在准备制作《赤壁》时的心态。《赤壁》是前导公司三国系列游戏中的第二部作品。



点评 9

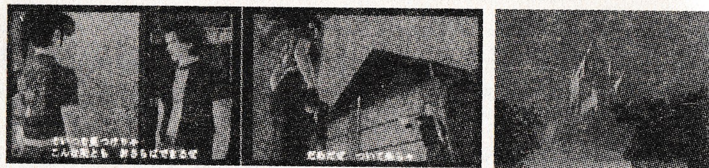
任何一部游戏软件产品，都是妥协的产物。设计者和实现者只能用妥协来协调他们之间的差异或矛盾。一个游戏设计大师，不仅要有天才的设计奇想、更要有实现这些奇想的能力。这种实现能力通常有两类：一类是自己实现，而这种跨行业的天才人物极为罕见；另一类是协调别人实现，就比较“累”了。

（全文待续）

恶趣味

AVG与惊悚游戏

文/上海电影制片厂编剧 张弦



AVG与惊悚类游戏解谜、动作、电影化风格，似乎成了近年来流行的AVG游戏的标签。AVG，也就是冒险类游戏，其实并非到了如今的次世代时期才有，早在十多年前，KONAMI就在FC上出过经典之作《合金装备》（又译《燃烧战车》）METAL GEAR。只不过当时也许很少有人意识到它会成为日后的主流种类之一。

同讲述神话故事的RPG不同，AVG更接近成人社会，科幻、探险、间谍等都是首选题材，跟美国好莱坞商业片思路颇为相近。借助次世代机的卓越机能，AVG的电影化风格得以淋漓尽致地表现。所谓电影化风格，指的是两个涵义：一是故事情节相当于一部2小时左右的电影，惊险曲折，峰回路转，塑造性格鲜明的人物，并以其不可预知的命运深深吸引玩家；二是指画面风格，通常采用3D动画构成，无论是游戏场景还是叙述情节的段落，都大量运用类似电影的镜头切换以及运动摄影等艺术手法。

优秀的AVG能看出导演的功力。《生化危机：代号维罗尼卡》的片头动画充满了吴宇森的暴力美学风格，《合金装备：固体》自始至终体现着小岛秀夫这个东方人对残酷和柔情的独特理解，《寂静岭》（SILENT HILL）、《D之食卓》则让人体会到希区科克的经典手法……

AVG通常表现一个人孤身处于一个陌生未知、险象环生的环境，于是营造恐怖气氛就自然成了AVG最惯常的手段。颇有意思的是，我们所熟悉的一些优秀AVG几乎都是惊悚风格的。

要论家用游戏机上AVG的开山鼻祖，应该是饭野贤治导演、在3DO上推出的《D之食卓》。在当时，这部充满了诡异、恐怖气氛和大量惊吓段落的游戏，确实令人有别开生面之感。该作品中营造恐怖气氛的手段以及种种解谜方式堪称经典，日后我们在其他AVG中都可以看到类似的影子。

不久之后CAPCOM推出的《生化危机》，增强了动作性，在悬疑风格中增加了惊险动作成分。而它独创的操作手法受到了广大玩家的热烈好评，从此居然成为绝大多数AVG的“标准”操作方式。此后的《恐龙危机》、《寂静岭》乃至《深海恐惧》、《列车追踪》等一大批AVG都用类似的操作手法。

仔细分析一下，《D之食卓》和《生化危机》其实代表了两种惊悚风格。前者主要通过各种手段营造气氛，表现做梦、幻觉、非理性世界，制造心理悬念，造成心理压迫感，类似于希区科克的电影；后者则更多地依靠大量突发性的惊吓事件以及暴力血腥的场面、狰狞恐怖的怪物来造成恐怖效果，类似于时下颇为流

行的电影《夺命狂呼》之类。

前一种风格，虽然未必会出现狰狞的怪物，恐怖效果却更强。出色的音响、画面营造出一种梦游般的感觉，环境的压抑感简直令人窒息；而后者却更偏重于刺激性，弥漫着的气氛主要是惊险，而并非恐怖。

《寂静岭》其实是属于前一种的。这部作品充满了大量的宗教神秘感和意识流风格，充分利用了人的内心深处对黑暗和未知的恐惧大做文章，玩家跟着主人公在现实和梦幻世界中不断穿梭，完全有一种不能把握自己命运的感觉。这种来自内心深处的恐惧是最骇人的。

《生化危机》系列的第一集还很强调恐怖气氛渲染，到了2代就比较削弱，3代则不再有那种“对未知的恐惧感”，而完全依靠紧张感来取胜。《恐龙危机》已经毫无恐怖感，它的惊悚只是体现在恐龙突如其来跃出的那一瞬。

两种惊悚风格各有特色，前者虽然震撼强烈却容易让人觉得内心不适，后者虽然恐怖效果稍逊却使人多了几分刺激性和爽快感。值得一提的是《生化危机：代号维罗尼卡》，这部作品在强调惊险动作的基础上重新开始注重气氛渲染，充分利用迷雾、黑暗的效果来营造“未知”与“神秘”，将两种惊悚效果结合得很好。加之这部作品的情节非常引人入胜，表现手法又极具电影感，因此成为目前为止《生化危机》系列最杰出的一部作品。

《合金装备》是惊悚类AVG很有创意的一部。这种表现谍报人员深入虎穴完成人物的游戏，当然不可能用神秘鬼怪之类方式来制造惊悚气氛，它完全靠的是一种充满迫力的危机感：主人公深入机关重重、布满高科技探测装置的敌营，稍有不慎便会被人发现，哪怕一个喷嚏都有可能招来杀身之祸。这是完全让玩家自己去体会的惊险，而这种惊险足以使人心跳加速、冷汗迭出。这个出色的创意，使得《合金装备》虽然没有神秘的超空间环境，没有狰狞恐怖的怪物，而惊悚效果却一点也不弱。当然，这部作品最优秀之处还在于精心布局的故事剧情和深刻浩大的反战主题，它可以说是所有AVG作品中情节最好的一部。

惊悚风格对AVG很重要。《古墓丽影》第一集充满了探索古文化的神秘感和未知领域的恐怖感，因此非常引人入胜。可是后面几代渐渐变成了类似于警匪片的动作游戏。在不少玩家的眼里，画面效果虽然提升了，可玩性却变得差了。

目前为止，惊悚风格似乎也只是跟AVG最合拍。SQUARE的RPG《寄生夏娃》（PARASITE EVE）、《修道院之谜》（COLDELKA）应该说都是惊悚类游戏，可是以RPG的形式表现，却实在令人难以接受。也许，RPG那种特有的不断修炼获得经验值、指令式的作战方式还是最适合用来表现古代神话传说吧。



责编：彩火·阳

真正用技术告诉你什么是游戏 真正用心的公司

GAME ARTS 用技术描绘艺术

本部重议	威力指数	重议结果
天师	9	8.4
S P	8.5	
PERFECT	7.5	
SSHEPP	8	
彩火·阳	9	

公司概要

社长：宫路洋一

社址：东京都丰岛区

资本金额：1680 万日圆

建社时间：1985 年 3 月 2 日

主要事业：电视游戏机软件开发；模型和相关书籍的企化和制作

员工人数：63 名

初见功底的 MD 时代

GAME ARTS 公司创立于 1985 年。开创初期，刚好赶上 MD 盛行的时代。在 1990～1994 年间，GAME ARTS 曾经发售了 9 款在当时非常不错的游戏，不过这些游戏都是以 MD 或 MEGA－CD 为平台。借助 MD，尤其是 MEGA－CD 的强劲机能和超大容量（MEGA－CD），推出的游戏都相当出色。不少资历深，而且发烧的玩家想必都曾经沉醉于有 MEGA－CD 最高杰作之称的《银河之星》那惊人的画面和动人的故事之中（后来，到 1998 年，在 SS 和 PS 上又出了加强后的 2 代。主体仍旧保持了过去的风格，销量不错，可见当时作品的威力）。可惜，虽然那几年公司为 SEGA 出了不少精心之作，却因大势所致，或者说他与悲剧英雄 SEGA 的运气不佳，只能随玩家路线走向没落。



虽然事过境迁，但我在一次偶然的机会又看到了 MEGA－CD 上的 LUNAR，才真正发现她精美的价值。

功成名就的资本——精湛技术与超强敬业！



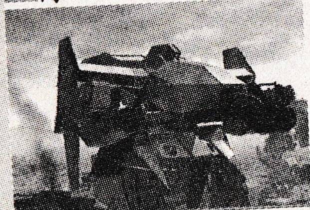
宫路武 其人

GAME ARTS 开发部部长，业界最具发挥硬件潜力的技术制作人。身为《GUNGRIFFON》和《GRANDIA》两大业界奇迹的领导制作人，其实早在 1985 年就成为 POLYGON 名人了。

虽然在 MD 时代，GAME ARTS 没有如 DQ、FF 般大红大紫的传世精品，但却在业界和玩家心目中留下了“最具敬业心的企业”的印象。对于一家规模很小的企业来说（尤其是相对 SEGA 和 CAPCOM 这样千人以上的公司来说），能够使用最先进的技术和最认真的态度来制作游戏，不但是一种口碑上的代表，更是公司内一条不言自明的立足准则。

其实，GAME ARTS 会有如此出色的口碑，同他的“掌门人”宫路兄弟——兄，社长宫路洋一；弟，开发部长宫路武，两人超高的敬业精神与精湛的技术密不可分。早在业界仍是 2D 的时代，宫路武就开始研究 3D POLYGON 技术。十几年的经验积累，为 GAME ARTS 日后在次时代制作出色的 3D 游戏奠定了技术基础。

GUNGRIFFON 惊人的技术战场，虚拟的未来世界



威力强劲的前两作，在有极高难度的情况下，分别有 21 万以上和 10 万左右销量，完全拜托公司技术尖端威力的保证。

随着时代的进步，硬件威力的提升，GAME ARTS 精湛的技术随着仍旧不多却件件精品的游戏不断向人类视觉与心灵感受发出极限的挑战。还是 SS 诞生初期，GAME ARTS 就为广大真正的游戏玩家推出了至今仍被称为经典的《GUNGRIFFON》（《武装鹫狮》）。对于当时刚刚脱离传统二维世界的玩家来说，《GUNGRIFFON》带来的视觉和人们心灵上的冲击力是如此的强烈，以至本社硬派代表天师甚至为了《GUNGRIFFON－激战篇》在 PS2 上推出而终日思盼 PS2 能够跌破 3000 元大关，甚至期望 SONY 能够推出去除 DVD 功能的廉价版 PS2——只为了能够玩到久违的《GUNGRIFFON》最新作。的确，此



威力劲爆至 PS2 后的表现非通过图片可理解，当彩火看过真正的运行效果后才明白——只要他们行动起来，保证让你晕菜！！

系列游戏完全奠定了 GAME ARTS 在技术上业界尖端的地位。同时，如果说游戏画面质的突破是 GAME ARTS 技术能力的功底，那么本作高超的游戏性与难度，亦代表了公司游戏理解能力上的高超。

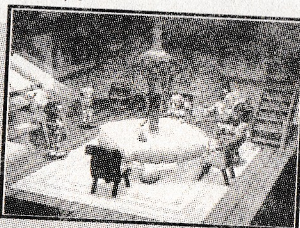


十年磨剑，香自苦寒

本社大崛起时代到来的根基——《GRANDIA》

虽然 GAME ARTS 先前已经有了《银河之星》与《GUNGRIFFON》等一批能够代表本社功底的招牌作品，但其如今在业界的地位以及在玩家心中的亲和力并恐怕还不是靠这些获得的。真正带动公司整体形象进步的，为公司获得在业界如此地位的，正是耗时四年半，动用人力 250 人，倾尽全社功力的超级大作——《GRANDIA》(格兰蒂亚)。

土星上，一代的玩家定有这样的同感：游戏的伟大不仅仅是靠优美的画面，尽管它实在很美。



应该说，全三维的 RPG 在表达力上是很强劲的，所以续集转战 DC 后，就一直受到 FANS 的强烈期待。事实证明，在高级主机上的表现又有了质的飞跃，三维的环境更加真实化，令人仿佛真的融入其中。

其实早在 MD 时代，GAME ARTS 就已经开始筹备这款游戏了。但受限于 MD 机能的限制和 MEGA－CD 的没落，最终顺延至土星上。如果说 PS 上最有突破的游戏《最终幻想 7》依靠的是高超的技术、精心的准备，那么《GRANDIA》同样依据了这些，而且是更有过之而无不及。GAME ARTS 的技术力和严谨的态度在此款游戏中得到了彻底的体现。正是由于公司严谨的作风，在游戏测试方面要用两倍的时间进行。所以《GRANDIA》多次跳票，数次大改，也就没有像《太 8》那样的毛病。

让彩火我来说，撇开游戏人设与音乐制作，《GRANDIA》根本的品质正是靠 GAME ARTS 技术与耐心来综合表现的。在次世代中，《GRANDIA》是第一款，也是最完美的一款 3DRPG。记得第一次玩的时候，还未曾深入游戏，就被那座真实的小镇和苏格兰风笛深深吸引了。仔细观察，虽然 SS 的 3D 机能倍受指责，但当你看到画面上每一个细节的时候，还是不能否认他的美丽与伟大。完全的三维图象却可以有如此精致的细节处理，并且没有随着游戏的向后推移而减少精致程度，这种精益求精的做工在次世代很少有相同者。包括前不久 CAPCOM 推出的《龙战士 4》，在细节的处理上，远不及《GRANDIA》来得精致。

正是依靠这种惊人的耐心与细心，正是依靠这种非凡的创造力，使得 GAME ARTS 在《GRANDIA》的成功上建立了自己的威信帝国。尽管由于 SS 没落的大势，《GRANDIA》土星上仅售出了 40 多万 (应该是百万级)，但并不能动摇它的影响力，甚至在国内，也有大批的追随者。依靠这种亲和力，《GRANDIA2》在日本首发 20 万份两周内售空，甚至在国内也因盗版无法执行而出现正版售空，欲求难得的状况。

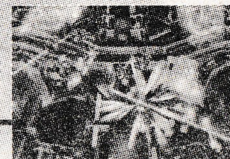
这回，武可以会心的笑了，DC《GRANDIA》销售比预计要好，而且在 PS2 上的几款作品也已经或即将问世，那么他的下一个目标是什么呢？

新时代的计划在 PS2 上逐步展开

其实，早在 7 年以前的 MD 时代，GAME ARTS 就一直追求业界技术的尖端。那时，GAME ARTS 推出了世界第一部真正意义上的 3D 射击游戏——《巡弋战斗机》。迄今为止，这个系列一直是出现在业界顶尖的硬件上制作。当年，它选择了 MEGA－CD 的技术和大容量，给每一位选择它的玩家带来了震撼的感受。所以，目前的重任自然落在了 PS2 上，成为包括《GUNGRIFFON》和《郑问三国志》在内的三款由 CAPCOM 负责销售的 PS2 第一发卖批队。在距离前作 7 年之后，许多优秀的想法都将在这里重现。



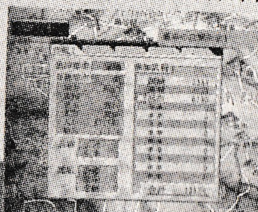


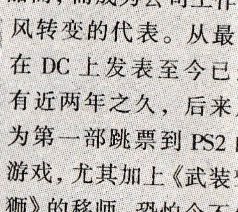


追求射击游戏乐趣本源的系列作品，在操作上不同于现今的复杂风格，而是如同 1945 般只管射击就可以了。目标就是利用魄力的画面结合简单操作来勾引玩家内心最纯真的游戏冲动。七年前，就是用 MEGA－CD 庞大的容量表现出色画面效果吸引玩家。

要谈起现在的 GAME ARTS，就不能不谈一下首部跳票 PS2 的游戏——

郑问三国志





《郑问之三国志》虽然不是重量级别的作品，但却因为是 GAME ARTS 跳票 PS2 的首部作品而，而成为公司工作作风转变的代表。从最初在 DC 上发表至今已经有近两年之久，后来成为第一部跳票到 PS2 的游戏，尤其加上《武装鹫狮》的移师，恐怕令不少 DC 玩家捶胸顿足。

























此游戏的主要特征

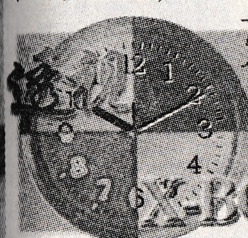
特征①	由台湾漫画家郑问担任人物设计，来自本土的画风必将带来不同的游戏体验。
特征②	以"制订进攻计划"为游戏重点，游戏新创造的系统将战略地位放置首位。
特征③	以古中国地图为主，在各个都市之间设置了微妙的平衡，能够将自然和历史上重要据点争夺战忠实呈现。

的确，目前 GAMEARTS 在 PS2 上发表的三款游戏，都是曾经在 SEGA 主机上发表或宣布制作的游戏。经典游戏流失其实对国内影响更大，毕竟 PS2 在国内要想流行尚需时日，失去 GAME ARTS 的鼎立支持（幸好还有《GRANDIA》），实在令广大国内玩家失望。话说回来，这种流失正好象正是从《郑问之三国志》开始的。其实，再忠诚的厂商也要活呀！毕竟支持了两代世嘉主机的 GAME ARTS 虽然名誉得到了，却未能在经济上得到足够的回报，大投资必须得到高回报是摆在任何一个厂商面前实际的问题。当然希望这次 GAME ARTS 能够有所得，也不枉费跳票的心机。

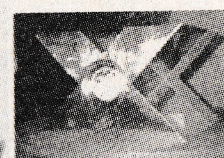
想必 PS2 这些作品，以及在 DC 上业已发售的《GRANDIA2》必将再一次树立 GAME ARTS 在业界的崇高地位。包括笔者彩火我在内的广大国内玩家，也都希望着 GAME ARTS 能够真正担当起技术艺术家的重任。



记得第一期，我曾为大家摘选了一篇关于 Looking Glass 工作室破产内幕的文章。的确，随着家用机市场，尤其是北美和欧洲市场的不断扩大，两大游戏开发阵营彼此间的影响愈发显著。特别是微软进攻日本执掌的游戏机市场，必将使两个阵营交融的机会大幅增加。看来 X－BOX 不止是带来了更高位的数码娱乐，也给两大游戏开发阵营带来了观念和体制上深刻地转变。



如何影响传统市场体制

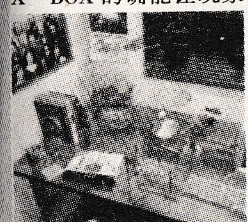


X-BOX

本文摘自：《中国游戏机杂志》2000.6

世界最强的主机

在很多方面，X－BOX 无疑比 PS2 强上好几倍，例如每秒钟可做三千万多边形的运算，比后者足足超越三倍；可支持 8GB 的硬碟空间，而 PS2 根本没有此项设计；再加上更快速、更大的内存，X－BOX 的确能让玩家体验到前所未有的游戏效果。



X－BOX 基本配置包括电脑用中央处理器、DVD 播放器、互联网连接装置、modem 支援配件，还有键盘及鼠标等周边，单看以上的描述真与一般个人电脑没有分别。电视游戏硬件市场一直由日本主导，对于美国厂商独力开发的主机能否突围而出，各界均抱怀疑态度。距离 X－BOX 发售还差一年时间，而且所公布的资料仍很零碎，但可肯定 X－BOX 的机能比 PS2 卓越。但这就是具备了成功的条件吗？

开放与封闭的结构

微软的比尔盖茨（BILL GATES）曾经说过："X－BOX 将会秉承以往家用游戏机的价格及营运模式"，即微软涉足游戏硬件市场也得入乡随俗。此外，该公司将一手包办所有主机开发，生产以及软件分销等工作。

其实，电脑业和家庭游戏业两者的结构，以至运作模式有根本性的不同。电脑业方面，软件公司和周边设备生产商无须得到任何硬件制造者或系统软件开发商的许可，便可任意生产或出售自家开发的商品，这种体制模式一般称为"开放结构"。其运营逻辑是有更多的电脑商品面市，越能吸引用户选购。将电脑市场活性化，从而带旺相关公司的经营环境。

相反，家庭游戏机的体制属于"封闭结构"。硬件厂一直依赖软件公司和周边设备生产商推出相关产品而赚取一定利润；为了得到授权，第三方必需缴付特

许费和版权费予游戏机生产商，否则不可生产或贩卖有关制品。特许费和版权使用费能够确保硬件商的利润，如此才能以较低廉的价格出售其硬件产品。硬件厂不在乎一部主机可赚取的利润，他们只在意主机的销售量，因为市场上越多玩家拥自己的游戏机，就越能从软硬两方面获得更大的利润。

业界者的指控



电视游戏设计公司对于这种传统营运模式一直表示不满。近年间日本游戏事业不断地萎缩，一九九八年下跌3%，一九九九年度更创6.4%的跌幅。业界人士一直埋怨虽然营业额不断减少，但给硬件生产商缴纳的版权费却没有得到相应调节。游戏创作者为了能够有一个更佳和稳定的盈利，正积极寻求改革业界的方法。微软这次加入家用游戏机开发行列，或许能够酿成业内改革的导火线。事实上，业界已经出现第三方借助微软加入而要求硬件商修定合作契约条款的例子。假如同样情况往后陆续发生的话，游戏界的结构将会逐渐转移，说不定会变成一个开放体制，所谓特许权也许不复存在。

电脑业倒退成封闭体制

从另一角度看，X－BOX的出现可能间接冲击电脑业固有的经营结构。由于家用游戏的封闭形态，以至现时的电脑业处境变得暧昧。简单说，电脑软件开发商素来拥有无须缴交特许权费的经营环境，倘若与微软关系密切的电脑游戏公司也加盟X－BOX，便要支付这些费用，尤其打算同时推出电脑版和家用游戏版的厂商，情况更为尴尬。假设X－BOX大受欢迎全球热卖，加上微软推出X－BOX专用的视窗操作系统，规定在这系统上运作的游戏，开发商亦需要缴付特许使用费。如果事实如预测般发生，昔日享受开放结构的电脑游戏公司也要屈就，无形中部分电脑业经营者被迫顺应封闭结构。

催化电视游戏网络发展



目前X－BOX公布的规格，配备了硬碟以及资料传送速度达每秒100M的ETHERNET PORT(以太网络配接埠)。厂方有这样的安排，相信是为了日后将要推出的网络服务而铺路。由于现在网络科技发展一日千里，利用高速网络进行的电子商务，以及免费软件下载等越趋普及，对于电视游戏机在网络功能的要求亦随之提高，X－BOX的出现可能会进一步加速次世代游戏网络的发展。在这之前世嘉的DC可算是游戏网络的应用先驱。

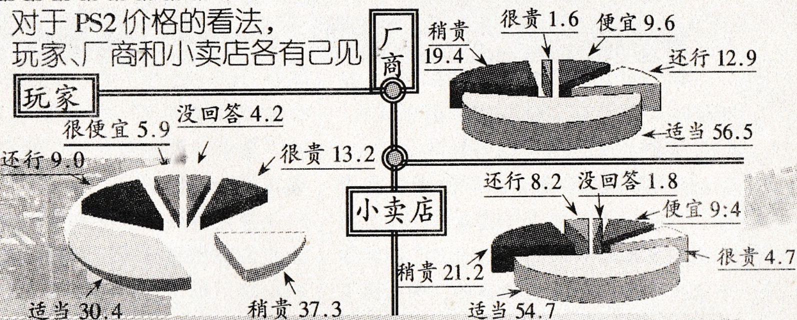
不只是游戏机

本文摘自台湾省杂志《Super Gamer》

看PS2和X－BOX这类的新时代游戏机并不能用“游戏机”的观点出发，而应该以“BROWSER”(浏览器)的观点看待其后续发展。因为它含盖的不只是游戏、影片、网络等家庭数码娱乐市场，而是一台“家庭网络终端”的信息家电(IA)架构，牵扯的利益规模非常庞大。SONY与微软都非常明白这一点。不过，相同的是PS2与X－BOX都希望以游戏机的娱乐形象进入一般家庭，并积极架构属于自己的网络系统，等到主机普及率及网络系统一切就绪，SONY与微软的意图就将真正展现。SONY所希望架构的网络，是一个以PS2为中心的游戏、音乐、电影、金融、电子商务的家庭通用网络，将数码娱乐资源做一个完全性的整合。微软的目标也相同，不过动作比SONY更早，野心也更大。

按照比尔·盖茨在3月10日X－BOX发表会上的宣言，微软不把X－BOX当作一台游戏机或是游戏用电脑，而是把它当作另一个Windows来经营。

“另一个Windows”，代表着另一个泛用型的娱乐标准，就好象上网络大家都会用到的IE和Netscap一样，是一种放之四海皆准的共通标准，这就不是SONY当初为PS2定位的“特洛依木马”所能相比的了。以游戏开发环境为例：PS2的操纵系统是采用免费的LINUX，而整个软件开发工具也不贵(一台开发主机包含套装软件为200万日圆)，而且还有后续的套装软件开发种(不是免费)。不过，X－BOX更狠，采用特制版的Windows2000，开发环境亦是目前最通用的DirectX，这说明了一件事：开发X－BOX游戏的门槛将是最低的。你不需要花200万日圆去购买开发主机和套装软件，也无需更新自己的开发工具。DirectX是完全免费的，并且是目前最通用的API，在电脑上就能完成X－BOX的游戏开发，大幅降低了游戏开发成本及难度。这对软件商的吸引力非常大，难怪在X－BOX发表后，美、日的游戏厂商几乎都表示了高度的兴趣。



其实，从1999年初开始，日本的街机事业一直受经济危机的影响处于低迷甚至危机的状态。虽然现在日本已经逐步爬出经济衰退的泥沼，但街机行业仍旧步履蹒跚。曾经领导亚洲科技产业的日本，目前受到来自韩国、中国与印度的围攻，加上国内公司倒闭、诉讼纠纷不断，游戏王国受到严峻的考验。日本街机行业目前形势如何，又将怎样度过这个难关呢？

日本街机行业坠入混乱之秋

立刻反省过去计划未来

本文摘自：
《中国游戏机杂志》总62期

受着公司倒闭、诉讼纠纷不断及家用游戏的夹击

1999年日本游戏业可谓多事之秋，景气低迷严重拖垮业界。以TOWA JAPAN为首引发一连串巨额破产倒闭，还有业界巨头世嘉等公司也是赤字连连，使得整个行业面临内部崩溃的危机。加上家用次世代机与网络连线游戏抢去不少街机市场，更是雪上加霜。还有接连不断的机台专利权诉讼纠纷，间接打压游戏的开发意念。

去年初《日本经济新闻》曾针对各行业状况进行评估，认为在包括家电、食品、半导体等三十个行业中，惟有娱乐事业，尤其家用游戏市场比较景气。家用机DREAMCAST、GAME BOY等多项软、硬件等新制品的强劲攻势下，对消费者的购买欲有一定刺激。反观街机，1999年在多位专家普遍不看好的情况下，延续泡沫经济崩溃与亚洲金融风暴侵袭的恶梦，呈现混沌的一年。这情形由日本街机年度盛事“第三十七届AM SHOW”的展情冷淡已能洞悉。

根据《九九日本休闲娱乐白皮书》与《九八风俗营业现状与风俗关系事项取缔状况》的调查报告显示，日本街机市场规模创1991年以来新低，较1998年呈4.9%负增长，形势每况愈下。

市场规模缩小和游戏形态的改变

游戏市场规模缩小的主要原由：没有受欢迎的游戏、休闲娱乐的多元化、年轻族群的减少与景气低迷等。另外，有分析家指出游戏形态的改变也很重要。为应付市场多变的需求，许多大厂纷纷与其他业种进行异业合作，使游戏连结流动电话、通讯等设备，深入民众生活。但在极力开发市场的同时却可能使游戏失去本质，因而造成玩家的游离。而业者忽视民众真正的需求，也是使市场冷清的弊因之一。

家用游戏素质愈来愈进步，导致不少玩家弃街机转投家用游戏领域，使街机市场一落千丈。根据《九八年日本娱乐产业实态调查报告书》调查结果显示，日本游戏行业整体市场规模为一兆九千一百九十九亿元，其中家用游戏市场就占了一兆九百二十九亿日元。因此，低迷的街机市场，还要面对强捍的挑战者（家用游戏），难怪多街机开发大厂表示，只有与家用游戏化敌为友才能共创新天地。

积极乐观望未来

根据日本世嘉、NAMCO、KONAMI等九家游戏界龙头厂商的1999年3月期会计年度总结算报告中所示，除KONAMI以音乐游戏系列狂扫亚洲各地为其带来高营收外，其他多家厂商均陷入一片愁云惨雾之中，就连世嘉公司也面临裁员千人的窘境。

面对难料的未来，几大街机公司各有对策。

首先世嘉的营运重点将置于NAOMI基板的新品研发，同时加强对DREAMCAST主机的促消，积极向海外市场推广；着手设立新的软件开发公司，为其他机种开发软件；全力架设网络，与英国等地建立通讯网，扩大对日、美、欧各地的通讯服务，以超越空间界限达到三地同时进行游戏的梦想；在街机中心设施营运方面，计划关闭101家营运情况不良的小规模店铺，并暂停新店的开设和投资。

NAMCO方面，1999年因“铁拳”系列广受海内外市场欢迎，所以营业额创下历年新高。据了解该公司正集中进行复合式游戏设施与大型主题公园的建设。预计下一年度的营业额为1047亿日元。

KONAMI表示，公司的AM部门今后将加强音乐体感游戏机内容，拓广玩者年龄层。其他方面，拟与电视节目进行合作、加强地域特性游戏的制作并将商品推广到欧、美等地。此外还将开拓新类型事业体系，如博彩、网络事业等，并于网络上增设对应游戏连结网页。预计下一会期的营业额为1010亿日元。

TAITO，据知会着重既存店铺的女性化发展，对旗下冰淇淋店、快餐店进行大改革，重点开拓女性消费层。预计下一期的营业额目标为730亿日元。

最后，1999年3月期营业额比1998年减少35.5%的CAPCOM，已知除了继续开发新街机游戏外，则没有其它新计划，预计下期营业额为350亿日元。

经济好转，企业宜重整

日本政府终于愿意正视经营合理化问题，大刀阔斧地执行企业重整，包括日本电话暨电讯公司(NTT)与日产汽车分别宣布裁员二万名；索尼与东芝大举清除营业亏损单位；日本第一劝业银行——富士银行与日本兴业银行宣布合并；还有近期ARUZE公司收购SNK和SIGMA。

分析家纷纷指出，现在正是日本产业再造的重要时机，除了企业间内部的整合，业者还必须回到原点探索民众最深切的需要。想想，继“街头霸王”、“照相机”、“唱片骑师”之后，各界业者能否再创新“机”使消费群回流？

本文摘自：台湾省杂志《Super Gamer》总 53 期

网络游戏，大势所趋

前言 现在最流行的名词是什么？当然是“网络”啦！！！！任何东西只要是挂上网络、e 世代、.com 就好像与高科技划上等号，是 21 世纪最流行的新名词。所以“网络”都快成为泛滥的名词，放眼望去尽是网络，实在是可怕的疲劳轰炸……。且不说国外，连国内也是搜狐、网易、新浪这些浪潮尖端们漫天飘(现在好象势头有所减缓)。

游戏界讲求最尖端科技娱乐，当然不能忽视网络化潮流，所以现在新世代主机不管是 SEGA 的 DC、SONY 的 PS2、任天堂的 GAME CUBE，还是微软“X－BOX”全部都将网络列为标准配备，抢占网络市场。从另一个角度来说，这好象就是新开辟的战场，引得四面八方的豪杰、水陆两道的好汉无不擦拳磨掌……



经典回归。以网络重生的《梦幻之星》今次一定不止带来原先的感动，更会将世界各地玩家的心交融到一起。作为电视游戏界第一款网络 RPG，被日本业界誉为 RPG 的未来。



游戏软件网络不落人后

除了游戏主机网络炒得火热朝天外，目前全球各大游戏软件公司也积极研发网络游戏，所有最新游戏一定要配备网络功能，管他是网络对战、资料下载、网页浏览、虚拟生活……不跟网络沾边，就好像不入流一样。

目前电脑上几乎 95%以上的游戏都配备网络对战或连线功能，所以也不一一详述。而家用游戏机中，SEGA 的 DC 算是跨入网络领域的先驱，目前大约有 40 多款已推出的 DC 游戏将对应网络功能，今年还将有 60 多款待发的 DC 游戏具备网络连线功能，其中自然包括家用游戏机史上第一款网络 RPG“梦幻之星网络版”。



SONY 也正在积极规划 PS2 的网络连线游戏，除了专用 USB 接口的 modem 将于 2000 年内推出之外，也有厂商正在开发对应网络的 PS2 游戏。像 KOEI 七月中旬公布的 PS2 版“信长之野望”就是第一款 PS2 的网络对应 SLG。

商家如此热衷网络的一个理由
一只羊剥好几层皮

为什么游戏厂商如此争先恐后投入网络游戏市场？其实这是再简单不过了，答案就是“一只羊剥好几层皮”，讲好听一点就是“持续经营”。举个例子来说：SQUARE 的“Final Fantasy Ⅷ”全球卖了 600 万套，按一套定价 6800 日元来算，“FF8”这套游戏应该能创造 408 亿日元（约 34 亿人民币）的营业额，不过“FF8”的销售并不可能一直热卖两三年，SQUARE 在“FF8”赚到的钱必须支撑到下一套游戏推出后它才能有收入，这是传统游戏产业卖断型的做法。

但新型态的网络游戏不一样，游戏公司不但可以靠卖游戏来赚钱，还可以通过收取提供网络连线服务的费用，来维持更长时间的收入，获得更大的效益。以全球第一套网络 RPG“网络创世纪”为例，游戏开发公司 ORIGION 在 1997 年推出这套游戏卖出约 20 万套，一套如果算 49 美金，1997 年当时就有 980 万美元（约 7840 万人民币）营业额，但玩家一定要通过网络才能在“网络创世纪”上进行游戏，并按流量交付费用，如果每个玩家一个月要缴 10 美元的月租费，以玩两年为例，20 万人×24 个月×10 美元＝4800 万美元（约 3 亿 8400 万人民币）。大概算来，同 20 万套的“网络创世纪”创造的 3.84 亿人民币的产值相比，20 万套的“FF8”的却只有 1.13 亿人民币的产值，效益实在差太多了。这还不包括网络游戏的后续资料片来骗的钱呢！！！无怪乎精打细算的游戏公司在评估之后毅然决然投入网络游戏的开发。

网络游戏百家争鸣

网络游戏发源于欧美，所以目前欧美游戏公司大多有开发网络游戏的计划，尤其是电脑游戏。目前类似“网络创世纪”这类的完全网络 RPG 至少有 10 款以上将在 2001 年中旬前推出，比较有名的是“网络创世纪 2”、“星球大战网络 RPG”和“无尽的任务”。

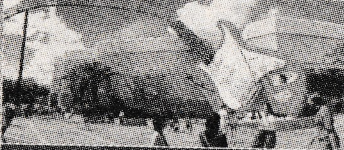
在日本游戏公司中，开发网络游戏最积极的应该算是 SEGA 及 CAPCOM。SEGA 在历经公司重大改组后将“网络”列为最大发展重心，并逐渐转型成网络 ISP。DC 网络功能不需多加描述，SEGA 网络化甚至会出现“DC—大型电玩—PC”整合在一起的网络系统。目前 SEGA 发展以光纤网络为主的高速整合网络娱乐系统“Entertainment Stage net@”，其传输速度高达每秒 1GB，并将旗下 600 个电玩据点变成提供游戏、音乐、网络电影、视讯电话的高科技娱乐中心；投资 50 亿日元架设全日本最大网络机房，目的就是抢先在网络市场立足。在北美，则由 Sega.com 负责整个北美地区的网络规划，并联合美国在线(AOL)、美国电信电话(AT&T)的力量整体发展；亚洲部分将成立 SEGA—ASIA.com 负责规划亚洲地区网络。此外，SEGA 还将与手机制造业者摩


图形网络 RPG 的鼻祖“网络创世纪”

韩国五十二亿美元建新主题公园

本文摘自《中国游戏机杂志》总 62 期

美国兰德马克娱乐集团(LANDMARK ENTERTAINMENT GROUP)和美国好莱坞的 CWKA INC. 顾问公司合资发展“海洋城”。两间公司都对该主题公园成为亚洲一大旅游胜地寄以厚望。兰德马克娱乐集团曾分别替环球片场和派拉蒙电影公司策划发展多个电影主题公园。现在全球主题公园业老大美国迪士尼公司(WALTDISNEY CO.),决定扩建东京“海上迪士尼”,并在香港兴建主题公园,两者先后在 2001 年和 2005 年开幕。“海洋城”投资规模比香港迪士尼乐园几乎多出一倍,将座落于 2001 年初启用的仁川国际机场附近一大片海边地区,包括一个电影主题公园、四间酒店、多间赌场、餐厅和购物中心。首期工程计划在 2001 年动工,预计 2006 年完成,整个主题公园会在 2013 年全部竣工。(兰德马克娱乐集团与 CWKA INC. 在韩国向迪士尼宣战,必将促使东亚成为新的旅游竞争热点。

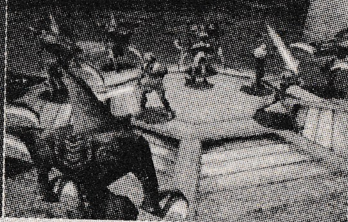


中国旅客最大潜力

根据世界旅游组织报告,现在全球出外旅游最多的前四名国家,第一是日本,接着是德国和美国,第四名则是中国。该组织还预测,到公元 2020 年中国每年外游旅客将达一亿三千七百万人。这样看来,在交通便利和新鲜感方面,韩国的“海洋城”肯定是他们首选之列。事实上中韩旅游近年发展颇佳,由烟台到仁川,直线距离只有四百公里,一天船程便可到达。

托罗拉展开无线通讯及网络游戏新标准与函式库的合作,发展速度比起其他对手快上一截。因为 SEGA 知道网络是它的生存关键,SEGA 没时间也没本钱拖延,如何尽早在网络产业中寻找活路关系着 SEGA 的兴亡。

CAPCOM 网络发展规模虽然没 SEGA 那么大,可是目标更明确。CAPCOM 以提供玩家更便利的网络连线服务自居,并选定 DC 为平台全力发展。CAPCOM 与日本 KDD 共同合作推展的“Match System”就是以提供 DC 玩家进行网络格斗游戏为主的服务,目前所有 CAPCOM 出品的 DC 格斗游戏都对应网络对战功能,并且今年还有 12 款(甚至更多)企化的 DC 游戏一样对应网络对战,CAPCOM 亦在这些游戏制作中获得了不少的经验与好处。除了游戏机之外 CAPCOM 也在研发类似“网络创世纪”般的大型网络 RPG,结合 CAPCOM、宝岛社、朝日新闻共同研发的大型 RPG“Raynergard”就是 CAPCOM 的重要产品,这也是日本第一个国际级网络 RPG。





离合的梦幻往

格兰蒂亚 II

而起……

在那红光之中,正有一些什么在悄悄翻涌升滚重的夜雾,冰冷寂静地盯视着大地,劈痕。巴鲁玛被封印上升为血红的月亮,下了一道名叫『格拉纳悬崖』的永久伤痕。一击贯穿巴鲁玛,同时也在大地上留下拉纳斯的『光明之剑』带着人类的齐声呼唤,之神魔巴鲁玛夺走。七天七夜的激战,格格拉纳斯赋予人类的希望之光,被赌

作者　海上花

初遇



——龙特

我叫龙特，是一名赏金猎手。当人们为幸福而欢呼雀跃，当人们为灾祸而恐惧不安时，我只是和我的同伴天空奔驰在晴空之下，为了无止境的工作，为了艰难的生活。天空扇动着巨大的羽翼掠过我的头顶，真正清湛的天空平静如永恒不变的池水。而我必须面对着委托人丢在脚下的钱袋，随闪闪发光的蔑视和屈辱。但我早已经习惯了，虽然很无味，只是为了生活。

这一次，又有了新的任务，要我担当"格拉纳斯教"神宫的护卫。对于神职人员，我一向不喜欢，总觉得他们身上有说不清的古怪和死板。但生活经常不允许选择，就像天空每次要告诫我就在我头顶乱啄一样，只能接受。到卡波村，见到一班修女围着一个少女，难道她就是我要护卫的人？去教会的途中，一阵歌声飘来，悠扬，但不掩柔弱。循声而入，却正是那个歌姬。不知为何，她似乎对我随便的态度看不惯，毫无来由的，我们大吵了起来。我确定，我和这个叫艾莱娜的少女没有缘分。

虽然满腹牢骚，但我还是接受了卡里乌斯神父的委托，将这个歌姬带到加尔米亚塔。她随着为首的修女特莎进入塔中进行一个仪式，我则百无聊赖地在塔外帐篷等待。月亮亮得出奇，隐隐红光照着加尔米亚塔，说不出的诡异。忽然，塔内响起一声惨叫，同时有紫光闪现，我立即冲入塔内。邪气扑面而来，各种丑陋的怪物肆虐横行在塔中。我已没有时间考虑，唯有战斗才能生存。到了顶楼，特莎已在地上不能起身，艰难地让我去救艾莱娜。塔中心的大门紧闭，封锁住了前进的方向。时间急迫，在天空的催促下我破窗而入。

晶花四射，一地凄惨的尸体漫润在紫色雾气之中。

"不，不要！"艾莱娜在紫雾之中痛苦地呻吟，仿佛那紫雾正在压迫着她。雾气涌动，渐渐，又有什么要从这物质中分离出来，伸展，再伸展。那，是一对黑色的羽翼。骤然一闪，一个朦胧的场景袭上心头，不知名的少女，不知名的少年，令我无由痛楚的回忆潮水般涌至。

"不！我……我心里没有黑暗。求你不要接近我！黑暗……我不要，啊！"

旁边的天空惊醒了我，我立即飞扑过去，抱起已昏迷的艾莱娜，用铜索滑出塔外，身后已是一片爆炸声，紫雾不再追噬。

好不容易到了森林之中，总算是平静了下来。艾莱娜也缓缓醒来。

"为什么我会在这里……"我指了指身后的塔，它已被一片暴岚笼罩，这个场面令艾莱娜惊骇莫名。"那，那是……黑暗之力！……其他人都怎样了，特，特莎呢？"

我低下头。"只有你被救。很遗憾……走吧。"

短暂的沉默令人惊动，可想接踵而来的会是怎样的哭泣。"怎么会！大家，大家都……我要回去，我不相信大家会死！"

"笨蛋！"我不由大声道。"仔细想清楚，真的不怕被黑暗吞食吗？"

"大家……真的……死了……"

我转过脸去，"那个时候你也很危险。好像有一对黑色的翅膀依附在你身上……"

"……黑暗之力……我们败给了巴鲁玛的力量了吗……"

"别再发呆了！你不是还活着吗！死了的人怎么都不会复活了。"

"仪式失败……所有人都死了，只有我活着有什么用……"

"如果你死了，我就完不成工作，懂吗？快走吧。"

"过分，太过分了！简直没有人性！"

我能清楚地感觉到她眼泪顿收的样子，压下了隐隐的笑意，故意将口气变得更为冷酷："对啊，赏金猎人本来就是这样的。"

我转头就走。听着身后她犹豫一下又无奈跟上的脚步，表面的冷酷坚强淡化在迷茫之中。我不知道在这少女身上，会有什么不一般的地方，想不出她和巴鲁玛有什么关系。同时，紫雾虽然已消退，却在心中留下了退潮时的痕迹。

初遇



——艾莱娜

想起来，和他刚见面时还真是算不上愉快呢。在教堂临行之前，为这个仪式也为我自己祈求平安，唱起了圣歌。我没有想到会有人在边上听，更没想到这人会如此不懂礼貌地打断我。从他那桀骜不驯的发型就让人感到他不是一个爱受拘束的人。赏金猎手，这种粗鄙的职业，对他倒合适，哼。但是，在塔里——那令人不愿回想的经历——当黑暗凶狠地将我包裹起来的时候，我已找不到任何自救的出路。偏偏是他，用双臂将我救出，使我免去被黑暗完全吞噬。人可以说出伤害别人的话，人也可以对旁人的安危不屑一顾。当他在森林中说出那番话后，我真的很伤心，也很气愤，难怪我以前不喜欢赏金猎人，他们就是这个样子的。不过，后来我没有办法地跟在他身后，虽觉得万分委屈，但他有力的脚步声一直在脑中保留到现在，不知为什么，我又忍不住地想：他，真的是一个自私的人吗？

仪式失败，我们回到了教会。卡里乌斯神父得知情况后一脸的阴沉。

"远古的神魔大战，虽然以光之神格拉纳斯的胜利告终，但巴鲁玛并没有被消灭，一直在集结力量，养精蓄锐寻求复活。他的力量不断加强，并且在尝试着冲破各地的格拉纳斯封印，要把世界带回到黑暗之中。在我们的教义中记述着，巴鲁玛复活的日子'暗之日'一旦来临，巴鲁玛将再一次侵吞格拉纳斯的希望之光，毁灭世界。很遗憾，以我们教皇'谢拉·伊鲁辛迪斯'的力量，光是在恶魔的攻势下守护封印，已经非常吃力。我们格拉纳斯教徒正竭力阻止暗之日的到来，以免世界被黑暗包围，也包括我在内……不然……我也不会让女儿特莎去参加危险的仪式……"

"什么！特莎是您的女儿？"

每当想起这个时候神父低沉下去的语调和龙特惊讶的声音，都让我伤感不已。她曾经的欢笑和话语，在那个仪式过后就再也不会出现了。

为了防止我被巴鲁玛的力量吞食，就必须尽快送我到格拉纳斯大神殿，或许在那里可以找到再一次封印巴鲁玛的方法。于是，我又得在这个赏金猎手的护卫下踏上旅程了。不管多么不愿意，我还是不知不觉走入了这个命运。

神父带着我去卡波村找到那个家伙，然后半作为格拉纳斯教徒所支付酬金的黄金神像交给她。"艾莱娜就拜托你了。"

"路上承蒙关照，我们出发吧。"

那家伙脸上是可恶的得意。"去格拉纳斯神殿的路可是很长的呀，你应该是第一次长途旅行吧？有心理准备吗？"

"我不去不行，不能让大家的生命白白

浪费。”

“嗯,只要不成为我的包袱就行……”

“我不会拖累你的,我也会战斗。”

“……嘿,口气倒不小,在路上不要撒娇呀!”

我用力地强调着:“我一定要去。无论如何也要去格拉纳斯大神殿!”

就这样,我们开始了光与暗的征程。不走出原先的住地,不知道世界会是这样的大,也不晓得道路会这样崎岖不平。穿越阿尔诺山地就有些艰难了。我们在那里扎起帐蓬休息。滋滋有声的篝火在我眼中是那么柔弱,面对四面层层的黑暗,即便努力发出点光来,它还是显得无助。

“怎么不跟我说点话呀?”龙特倒好像永远闲不住似的。

“嗯……”我一点都没有精神。

“说说看,你还能记得在塔里发生什么事了吗?”

“……我记不太清楚。那是封印巴鲁玛的仪式,我负责在仪式中唱圣歌……但在开始诵唱时……就……”

“被黑色羽翼依附后有什么感觉吗?”

我摇头,那种黑暗中潜藏的无声唿哨又震响在耳边,令我想哭。“我不知道,我不想再提起……”

“是吗。”龙特一顿,语气却又突然变化。“不至于吧,什么都记不起了?连自己发生了些什么事都不知道?有些糊涂了吧。”

“糊涂?”

“不是吗,你什么都不知道。真头疼。”

“你认为我很迟钝?”

“喂喂,我可没说过‘你很迟钝’这类的话。”

我不禁愠怒了起来。“你一开始就捉弄我!”

“你认为是就算是吧。”

龙特的态度令我怒气高涨。“你只懂得说一些伤害人的话,赏金猎手全都是像你这种人吗!”我往帐蓬走去。

“麻烦先给我整理床铺。”

“谁跟你睡在一个地方!我今晚睡外面就可以了!”

“随你喜欢。”

我没料到他会如此不尽人情,几乎是重重蹬着脚走到外面。那时候是如此的气愤,却从来不曾想,这么大的怒气是从何而来,光是因为他的态度吗?

夜已深,我仍未睡着。隔着帐蓬,夜风将一些语声潜送,影影绰绰地仿佛夜雾。

“你还不睡?”

在想着那个家伙被黑暗包围的情景,真是挺可怕的。……

“那件事呀,别胡思乱想了,再多想也没用的。”

短暂的寂静溶解着现有的烦闷。“如果能不理会别人的心情就好了……大概我令她感到十分讨厌吧。”

“对于格拉纳斯教徒而言,只为金钱工作肯定是件不洁的事。”

“……是啊,真是个不明白危险的大小姐。有那么多人死去了。来不及救他们的我怎样也赎不了罪呀。”

“所以你就故意激怒她?你可真善良。”

“可能是有些在意吧,愤怒有时倒可以掩盖悲伤的。我绝对不想看到艾莱娜死去……”

“喂,喂,那样算是责任感?”

“那不像我的风格。我困了,晚安,天空。”

“噢……晚安。”

夜色逐渐沉淀,就像不平之气在心里慢慢冷却。我坐起,对着夜空下的阴暗,仿佛是对着谁,仿佛是没有一切的对象,我轻轻地问道:“为什么,你不直接告诉我呢……”

真心

——罗安



亚基路,大陆南方的繁华城镇。当龙特和艾莱娜到达时,面前却是一片萧条。从村民嘴中得知之为何会变成这样——因有怪物横行。好在这座城中尚有龙特的老朋友巴克斯在,到他的旅馆中求宿一晚总是不难的。寒喧之际,旅馆内却一片嘈杂。

“求求你们,那块金币是母亲的遗物,请帮帮我。”一个孩子正在求着几名旅客。

旅客刚索拉:“那可不行,单是路过已经非常危险了,我不会再去那个鬼地方。”

龙特不明白发生了什么:“那边吵些什么?”

巴克斯微笑中有些揶揄的意味,似乎看惯了这一类事的发生:“那个小孩好像被魔物偷走了珍贵的东西,想求人帮助呢。看这样子可能是离家出走的富家子弟,不过有再多钱也未必能使人给他卖命的。”

“我这样求你,也不肯吗?”孩子罗安大声地。

“不行就是不行,一句话,生命好好的不值得做这么不划算的事。”

其他旅客也纷纷附合刚索拉。“是啊,有勇还要有谋,刚索拉,如果死了的话就什么都没有了。”

“芭莉娅说得对,自己的性命最为宝贵,用命去乱拼不符合我们的性格。”

罗安越发显得着急了。“别那样,我求求你们!那个东西是很宝贵的。”

刚索拉也有些不耐烦了。“你真难缠,我们的工作可不是战斗。要打怪物就去请那边的赏金猎手吧,小子。”

罗安匆匆走到龙特跟前。“求求你了,我最宝贵的金币被怪物们偷走了,那可是……妈妈的遗物。可以帮我夺回吗,钱绝对不成问题。”

龙特脸上看不出什么表情,只是淡淡地说:“抱歉,我正在执行任务,不能同时接收两份工作。”

“龙特,我不会介意的。”艾莱娜急忙说道。

“我们不是还要赶往神殿吗?真遗憾,只能放弃了。”

失望掠上罗安的脸。“……是,是吗……”他退到一边,无力地坐在地上。黯淡的目光刻着现实的无奈,人们似乎总要在被拒绝中学到点东西。只是无人注意到,他那慢慢抿起的嘴。

“龙特,不能,帮帮那个孩子吗?”

看着艾莱娜的目光也同样地黯淡下去,不知为什么,龙特漆黑的眼瞳却明亮不改。“不能够浪费时间走远路了……别多想,路途还远,吃这个放松一下。”

“那是?”

“古高之实,这里的特产,咬一下心情会变好的。你第一次吃的话,别太多呀,会醉的。”

然而“任性小姐”已经趴在桌上呼噜呼噜,龙特把她送回房间后慢慢走到过道上。“喂,龙特你在想什么?”长久以来,天空早已能够一眼看穿龙特的心思。

“想利用这个空隙解决那帮家伙。”

“为了那个孩子而要去讨伐魔物,一个人出动?”

“不是有你帮助吗,



THE FICTION

不突破那个山洞就无法前进。再说，自己去的话会比较方便剿灭怪物的巢穴。”

两人正要出发，在卡波村出现过的神秘少女米莱妮娅却又驾着大笑出现。“好象是话说得重了，这个样子会睡不着的……没想到那个小子会真的一个人前去……”

从这话中便可得知罗安终于不顾危险，孤身前行。龙特自然义不容辞地要前去相助，而令人头疼的神秘少女米莱妮娅居然也因为感到“好玩”而一块去。

到了丢拉姆山洞，罗安已陷入三个鱼人包围的危险处境。几人联手打倒鱼人后，龙特显得异常严肃：“你在这里干什么，快回去！找死吗！”

“那么你们两位又为什么在这里呢？”

龙特一阵语塞。“不要开玩笑！这并不是小孩子玩游戏，快回去！”

罗安，这个柔弱的孩子，此刻却表现出无比的倔强来。“不能回去！……我知道很危险，但决不可以失去那块金币，那是亡母交托给我的最后……”

“区区母亲的遗物不足让你自寻死路吧。要珍惜生命！”

“那么宝贵的东西，怎样也不能失去！”童稚的心，无论怎样在现实风浪中苦忍不倒，毕竟还是脆弱的。罗安止不住自己的悲愤，扑入龙特怀中，拼命地捶打龙特胸膛。“一定！一定……要取回！”

龙特无语，谁又知道这十七岁猎人的胸膛，能有多少坚强呢。

“呀，真可爱！决定了，我带你去！”一边的米莱妮娅却忽然将罗安搂入怀中，这个举动让所有人都吃了一惊。

被种种艰难考验的心终于汇在了一起，几人一起找到了怪物首领，它如此强悍，被击倒后仍咆哮着站起，纠缠不休。

“哼，不要小看巴鲁玛之翼！”烈焰拔地而起，将怪物包围，顷刻间便化为尸体。米莱妮娅的骇人魔法使人怀疑她的身份。

罗安焦急地跑到怪物身边，寻找着那枚金币。当他将手中澄亮的金币举起之时，大家彼此之间都不自觉地显出了微笑。光中闪亮的，是信心与互相的理解。

回村之后，米莱妮娅现出一脸的疲惫。“天都亮了，我的时间也该完结了。嘻嘻嘻，真高兴，再见，龙特，代我向艾莱娜问好。”她蹲在地上，一团闪光之后，竟然变作了什么都不知道的艾莱娜。

这个米莱妮娅，自一出现就带着许多的谜让人捉摸不透。

发端

——米莱妮娅



你叫龙特，是个赏金猎人，对不对？嘻嘻，因为要赚钱，所以被人说成是“不洁的人”，肯定想赚钱就好了，怎么也没有预料到会卷入这种种事端中吧。

第一次见到是在卡波村吧，你们正好刚从悲伤中暂且解脱出来，决定去格拉纳斯大神殿，一定不想会有其他的事发生吧。

哈哈，闪电就这样来了，劈亮你们的惊惶，劈开自身的迷茫。月亮，永视人间，得到自由的感觉真好，力量不断涌出，哈哈哈哈。

“这，这是怎么回事……可恨的暗之住人，恶魔！消失吧！”

那个神父居然也会使魔法，但实在稀松平常，一个术墙便已经挡住了。干什么，我哪里像恶魔呀！

“嗯，倒也蛮可爱的。”我听到你这样说，很高兴。但接下来的一句话却令我非常恼火。“你，真的是暗之住人？”

我实在很不喜欢他们这样的语气。无法解释某些东西的人们将之归结为恐怖，又因为这恐怖产生厌恶，实际上不知道自私自大的人更容易让我厌恶。这样的教会光是看看就让人生气！上升，再上升，让雷电像雨一样地落下吧，摧毁一切看起来不舒服的东西，哈！好象很神圣的教会，一旦爆炸也不过变成一堆碎片罢了，什么千百年来堆积起的坚固权威，全是骗人的。那个教父伤心得像是丢了亲人，表情那么痛苦，真让人爽快，不如把整座村子都粉碎吧。

“喂，住手！你这么没有脑子，都光发育到了胸部了吗？”

听到你这种语调让我很惊讶，居然说得出来，真让我生气！和你这浑小子战斗挺有意思的，必杀技“天征剑”相当不弱呀，不过和我的“雷牙”比起来还差得远呢。你这不是在地上动弹不了吗，让我玩得好开心。

后来，看着你们东奔西走，看着你怎样故意惹艾莱娜生气，看着你怎样伪饰自己帮助罗安之心，没有想到你竟然会是这么善良。就好像其他的勇者故事一样，愣头愣脑的傻小子，冒然地闯入了风风雨雨的世界。

现在罗安是平安地找回母亲的遗物了，我也该回去了。接下来你面前的还会是艾莱娜。

你们回到亚基路，谈起了艾莱娜自己也不知道的变化。

“那个家伙叫米莱妮娅，并且还称自己为巴鲁玛之翼。”

艾莱娜显得十分惊惶：“怎么会……”

罗安和天空却同时表示也曾看到过。

“那就是说，在我身体里存在着巴鲁玛之翼？”

一片沉默笼罩了这几个家伙，预想不到会发生的就那么可怕？以后想象不到的事还多着呢。

进餐之时融融的气氛缓解了几个人的不安，艾莱娜似乎一直在注视着罗安。

“啊，怎么了，艾莱娜？从刚才开始就看着我，是有失礼的地方吗？”

“嗯，不是。只是觉得罗安在进餐时很优雅，是受过很好的教养吧。”

“刚才还被刚索拉大哥嘲笑成假扮高贵……真的很古怪吧？”

“没那回事。厨师一定也喜欢别人像罗安一样珍惜食物的。”

“艾莱娜说得对呀。龙特，你为什么不稍微向罗安学习学习呢。”一旁的天空插话道。

“嘿，猎人不需要什么进餐礼仪，不过如果有报酬的话自然另当别论。”龙特这种大大咧咧的样子呀，还真可爱。

“……罗安，进餐时的礼仪是跟妈妈学的吗？”

“……妈妈在很久以前就去世了，所以是跟另一个人……”

“啊！对，对不起。说了不该说的……”

“请不要在意，艾莱娜姐姐，我心里对妈妈的记忆还不太深刻……所以也不会太难过的……说不定母亲就像艾莱娜姐姐一样。”

“像我？怎么会呢，罗安？”

“很温柔。虽然骨子里其实是很倔强的，不过到了什么时候都先为他人着想，有很大的宽容心，和妈妈的感觉非常像……或者是我单方面的想象吧。”

“罗安，怎么会联想起母亲的？”

“很温柔地抱着我，那股香味……令我突然间想到了妈妈。”

“等，等等。罗安，



我并没有抱过你呀……"

"噢，那是米莱妮娅，很温柔地把罗安压在胸前。"(笑，得意)

"……巴鲁玛之翼……不快些见到谢拉大人，驱除黑暗的话……"

"喂，喂，艾莱娜，米莱妮娅并没有做出什么坏事呀……"

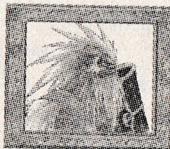
"不要提起那个名字，龙特根本不知道巴鲁玛的恐怖才会说出那样的话……"

这样详和的时间是不太多了。快休息吧，你们的路才开始呢。

穿过贝克平原，就能见到格拉纳悬崖了吧。那么的深邃，那么的痛楚，神给大地留下的伤痕，谁也不知道会不会同时留在人们心里。面对着如此壮观的大峡谷，你们不由自主地发出了感慨，却忽略了己身所在的位置，醒醒吧！

追溯

——兽人魔灵



想穿过大峡谷就得乘坐飞船，也只有到附近的贸易都市利利格去。因为天色已晚，我们只得先休息一天。在篝火旁，我们谈起了神魔大战，了解到大峡谷的成因。但罗安却把话题引到了米莱妮娅身上。

"提起暗之恶魔巴鲁玛，艾莱娜姐姐对米莱妮娅有什么感觉？"

"……真不敢相信，在我体内会有恶魔……人不能被黑暗拘束，黑暗会把人心引向歪曲，如果真的被黑暗所俘虏，就不会再有未来。"

我忍不住道："嘿，那么说来，我，也没有什么未来了。"

罗安："龙特哥哥……不会是邪恶，也不会是暗之住人，被称为黑暗的是另外一些东西……"

"我不清楚什么是暗，我看到的只有诡异和黑暗的龙卷风。"我又想起了加尔米亚塔的可怖情景。

"我也不清楚。因为黑暗之人孤独和悲伤，所以我才讨厌它。"火光在艾莱娜脸上摇晃不定。

我们结束了谈话，各自回到那种不会令人产生恐惧的黑暗中，却又被艾莱娜的叫声惊醒。

"不，不要接近我……要，要溶化了，不要接近我！"我醒来，问艾莱娜怎么了。"好像，是巨大的舌头……把我缠绕住……又要把我吃掉……"

她的脸上划满了恐惧，令人觉得心中仿佛有什么暗暗的东西在涌动，但随着惊悸而来的，却是野兽般的怒吼。

"终于找到了！我的仇人！觉悟吧！"

一个兽人如风扑来，不由分说朝我猛攻，虽然在罗安和艾莱娜的帮助下击败了他，但他脸上的愤恨却难消难止。

"你不是……那个男人吗？"

"怎么回事？为什么要袭击我？"

"你的气味一直在呼唤着我，和那毁灭我故乡的元凶一样的气味……简直令我疯狂……那个，叫梅菲斯的家伙！"

"什么！梅菲斯？"

天空的惊呼犹如将我送进深渊，一下子滑落到往昔最黑暗的片段。高塔之上，剑光在寒风中刺穿另一人的身体，似乎，夜空抖了一抖，似乎，颤抖一直持续到现在。虽然兽人魔灵发现自己搞错了人，道歉后离开了，但带给我的惊动却久久不能平息。

"魔人……他不过只是个杀人凶手吗？……怎么可能还活着……难道还要让我重遇那段恶梦吗……"

我的喃喃自语也令艾莱娜担起了心。"到底怎么回事？叫梅菲斯的那个人是？"

我抬起头来，空气中的腥气和恐惧蠢蠢欲动，我启唇，想要念出这个人，却发现是如此的艰涩和困难。"……是……我的……哥哥。"



魔眼

——爱拉

龙特一行经过利利格，兽人魔灵因为闻到了破灭之力的味道而加入队伍。原本受格拉纳斯神祝福的城镇因为无止尽的开发，使得作为城镇基础的遗迹之柱不断腐烂倒塌，转而受到了神的诅咒。人们丧失味觉不能正常进食，城中所有的食物和经济命脉都掌控于市长加丹手中。善良的艾莱娜无法抛弃被痛苦煎熬的市民，先去神柱调查。

在遗迹之中发现了格拉纳斯的封印碎片，魔灵怀疑犯下这个罪行的便是龙特的哥哥梅菲斯。"巴鲁玛之舌"随咆哮而至，一口吞下艾莱娜。但在一阵闪光后，"巴鲁玛之翼"米莱妮娅又出现了。她一击击退巴鲁玛之舌，并且一直追到深处。这时众人看到，那"巴鲁玛之舌"正是加丹所化。米莱妮娅兴奋地击败他，并将"巴鲁玛之舌"的力量吞食，在众人不明白发生什么之时又平空离去，将愕然无知的艾莱娜还给龙特。诅咒消除，飞空艇也恢复运作，在一片繁荣详和的景像中高飞而起。

横渡峡谷之时，大家看着那道深不见底的裂缝，感到极度的震撼。

魔灵："根据我以前的听闻，格拉纳斯是吞噬灵魂的地方，当初我渡过格拉纳斯峡谷时也感到很不安。"

龙特："嗯……和我知道的有点相似，听说经过时会听到掉下峡谷的人们的惨叫声。"

魔灵："好在巴鲁玛的诅咒已经消去，笼罩着这座城镇的强烈欲望气息也变得薄弱了。"

对此，龙特却是在嘴角略略弯出个不屑来："我倒是认为这座城市的人，欲望永远也消除不了的……和巴鲁玛没什么关系……"

飞船穿越过大峡谷，又经过卡波村，亚基路，曾经发生过那么多事的地方，现在看起来却只是一片渺茫。几人正在谈话之际，罗安却突然站了起来，脸上满是惊恐。

"黑暗在呼唤我。"艾莱娜也说了一句异常的话。

第二之月，冰冷的临照者，此时将死的影子扩散开来，似要引起一切的变质。飞艇周围闪着淬烈的红光，像是有一双无形的手在绞动着一般。连系飞船的钢索渐渐断裂，飞艇失控，直直坠下。

艾莱娜晕倒在雪地之中，但一阵呼唤从体内发出，将她叫醒。她惘然寻找着声源，走到一面镜子前。那里，米莱妮娅微笑着对着她。终于，艾莱娜直接面对着又一个自己，面对着寄居在体内的巴鲁玛之翼，有一点眩晕，但更多的是紧张和嫌恶。

"你这个恶魔，摧毁人们的心灵，我不想和你在一起！"

镜中的米莱妮娅却丝毫不在意，只是保持着有些狡猾的微笑，令人猜不透其中会洞晓多少秘密。

"我，与你常在。"

一句话后，米莱妮娅从镜中消失。寻气味而来的魔灵他们找到了艾莱娜，但她却有些恍惚。

"暗之日已经逼近，第二之月也渐渐变红，巴鲁玛会再次集结力量复活。"

他们根本无从知道艾莱娜身上到底起了一些什么变化，只是忧心忡忡继续上路。

在鲁米尔森林中寻找着出路，一阵芳香将他们引入一片花园。绚烂的百花在这

方角落里尽情燃放着自己鲜艳的生命，妖精的光芒四处浮游，花香浓郁成一团氤氲。那里站着一个绿发的小女孩，神情呆滞，又似乎看不见东西。她告诉大家，这里本来是个幸福的花园，叫做“梦之花园”，到这里就可以暂时忘却令人不愉快的回忆。

“如果想知道更多的话，就问那个黑色翅膀的姐姐……一定要守住秘密呀……请不要吃掉我。”

小女孩带着龙特他们满腹的疑惑跑走了。森林中原本弥漫着的浓雾已经退去，现出了一条通路，将他们引入米尔姆村。



村中一片死寂，仿佛毫无生机。人们见到艾莱娜神官的装束十分欣喜，好像从天上降下恩赐一般。村长闻讯而来，激动地问龙特他们是否前来拯救这座村庄。虽然龙特的回答令他感到失望，但还是将他们带入家中，解释这里所发生的异状。五天之前，一些村民突然昏睡，本以为是过度疲劳所致，但连续五天无人醒来，并且在睡眠中同时做着一个梦——被巨大的眼球所凝视，非常地可怕。虽然知道龙特他们只是途径此地，村长还是恳请他们在村中休息一天，直到明天大神殿的使者到达。他认为神官艾莱娜多少可以抑制一些诅咒。

到宿屋，主人一见到艾莱娜便立刻请她看看自己的儿子。那孩子闭目躺在床上，无法醒来。据母亲说，这孩子是第一个沉睡的人，安详的睡脸宛如在梦之花园与妖精嬉戏。龙特提到他们曾去过梦之花园时，宿屋主人大惊失色——梦之花园只是在孩子口中流传的童话，怎么会实际存在呢。当艾莱娜说起在花园中见到一个右眼有伤疤的女孩时，主人的反应更为强烈，告诉众人那就是魔女桑多拉的女儿爱拉，并一口咬定这件事出于爱拉之手。

前去找爱拉时听着村人的议论，似乎他们都很反感爱拉一家，认为她突然治愈的眼疾是与恶魔诅咒交换的契约条件。在山脚下的小屋边找到爱拉，在她脸上看不到一丝邪气，只是因为受到众人隔阂而自然形成的淡淡忧伤却显露无疑。正提起梦之花园，爱拉的母亲桑德拉飞奔而至，怒斥她在屋外乱跑，并要众人离开。经过爱拉的解释，桑德拉才消除了可悲的敌意和戒心，将众人带进屋内。爱拉的眼睛是靠自己坚持不断的祈祷，加上敷草药治好的，却被村人视为恶魔的力量，骂她是魔女，经常欺负她。几个人听后面面相觑。世人从来不曾反省自己的误识，只是用愚昧的举动来加重对别人的伤害。这时爱拉却显得非常害怕，口口声声说有恐怖的东西来了。

龙特他们到村口察看，却见到一列身穿甲胄的骑士，那是格拉纳斯大神殿的圣堂骑士团。为首的祭司长茜莱妮下令封锁整座村子，一旦发现被恶魔占据心灵的人杀无赦，凡反抗者皆视为巴鲁玛手下，以格拉纳斯之名加以净化。艾莱娜愤然上前欲表示自己体内存在巴鲁玛之翼，龙特及时阻止，指责茜莱妮所谓净化只不过是要活活烧死他们。茜莱妮丝毫不加理睬，并且不允许龙特他们今天离开。

无奈之下，大家唯有带着一股愤慨回到宿屋。灯光明灭，深感在宗教强权面前的无力。艾莱娜将目前的情况归罪于体内的巴鲁玛之翼米莱妮娅，龙特想为她开解，却使艾莱娜更为生气！

“说什么呢，龙特！对方是巴鲁玛，跟恶魔没有分别，不知道什么时候会和加登一样密谋使巴鲁玛复活！”

“所以我们不是要赶去格拉纳斯大神殿吗？”

“邪恶之心！米莱妮娅一定是我身上邪恶的一部分，我有那么丑恶的心！”艾莱娜脸上全是痛苦。“提起精神吧，平时的艾莱娜去哪里了？只要到格拉纳斯大神殿，谢拉一定可以替你解决的。”

“不要取笑我，龙特。为什么你总是那么轻松呢！”

“我不过想鼓励你……我明白了，真不愧为巴鲁玛之翼……米莱妮娅虽然顽强，但是……”龙特拔出剑，直指艾莱娜。

“龙、龙特？”在铮亮的剑光中艾莱娜睁大双眼。

“既然你那么痛苦，那么讨厌巴鲁玛，那么杀死你不就什么都可以解决了？”

“……知道了，龙特。”艾莱娜却闭起眼睛，颓然蹲在地上，“杀死我吧，如果那样就可以消灭巴鲁玛的话。”

剑重重地一颤，龙特万没想到她会这样。过了半晌：“笨蛋，那么做不是和那个茜莱妮一样！我的任务只是护送你到大神殿，其它事就拜托别人吧。别胡思乱想了，快去睡！”

悲悲切切的艾莱娜离开后，龙特已几乎欲疯欲狂。梦里，无数奇异的眼球四处包围着他，不管逃到哪里都无法逃脱骇异的注视。他仿佛在这些目光中碎裂，化成一段段记忆的碎片，反过来挤压着自己，令他窒息，令他分裂。

“不要看我！不要！不要偷窥我的内心！给我住手！我想忘记啊！拜托你让我忘记！”

痛苦的午夜在晨光中消散，但梦的痕迹却凉凉地留在枕边。同伴们全都梦见了同样的情景，又看到窗外闪过梦中出现的眼球。他们迅速追去，击倒洞窟里的魔物。但事情并未因打倒眼球怪而结束。村人集合，因为昨晚的事件又增加了不少，茜莱妮见状想立即进行净化仪式。时间已经无比紧急。

就在龙特他们想再次到地下洞窟调查时，爱拉却走来说要带大家去没有痛苦的地方。众人跟随她到地下室，却发现那里就是封印之地。爱拉右眼伤疤处冒出一只眼球，表明她就是被巴鲁玛之眼附体的人。爱拉她只是想带大家去无忧无虑的世界中，并无恶意，不明白为何会被大家讨厌。望着她，没有人能够回答。爱拉刚把大家带到梦之花园，却又大喊一声后“妈妈”后消失，难道是桑多拉出事了？

村中桑多拉已被茜莱妮所率的圣堂骑士团包围。爱拉赶来后，茜莱妮一眼即看出那是巴鲁玛之眼，表示消灭恶魔是神的意愿。龙特自然挺身阻拦。双方正在相持不下之时，昏倒的桑多拉悠悠醒来，见到爱拉的眼睛不由惊呼：“你果然是！”

爱拉脸色惨白：“大家都说我是魔物，现在连妈妈也这样说。”

小女孩已完全崩溃，用一道光将近前安慰的艾莱娜击晕，随后消失无踪。桑多拉喃喃自语，这一切全是因为希望女儿康复的意愿为恶魔巴鲁玛所知，既然是爱子心切，大家也没有怪责，但令人寒心的是桑多拉悲伤过度，竟然要求众人杀死那个孩子！

龙特决意找回爱拉，纵然再度出现的米莱妮娅认为就算找回爱拉的人，也救不回她的心。但龙特坚定不移。在梦之花园米莱妮娅打开异空间之门，众人进入。这里是爱拉内心的空间，已经全然被巴鲁玛支配。在孤独之间找到爱拉，但饱受打击的她已全然受巴鲁玛之眼控制，无奈之下只有战斗。

取胜后米莱妮娅打算吞食巴鲁玛

之眼，受到龙特的阻拦。这时桑多拉赶来，哭泣着求爱拉原谅她，爱拉脸上终于露出心酸的笑容。但善良的女孩害怕自己还会给大家带来麻烦，强求米莱妮娅结束她的痛苦。龙特实在无奈，只能让米莱妮娅吞食巴鲁玛之眼。爱拉变成了没有心灵、一直沉睡的植物人。梦之花园的无数花朵迅速枯萎，一些残瓣合着变作精灵的村人之心，飘飘扬扬地飞回到村中。悲伤难抑的桑多拉对着爱拉，痛默不语。一边的米莱妮娅指着一朵白色花朵是爱拉的心之碎片，只要让这花园再度开满鲜花，爱拉便能回来。桑多拉悲容稍抑，表示一定要让花园恢复原状。

人心，就是这样容易凋谢，或许对于遭受到太多困苦的爱拉而言，沉眠是最佳的选择。黑暗中到处有眼睛盯视着自己的心，只是不知道自己何时能够见到。看着无一时严肃的米莱妮娅，龙特深刻地感受到，其实她和自己一样，是个不肯直接吐露自己善意的人。

寻觅

——米莱妮娅



翻过桑托海姆山地，就能到达此行目的地——“桑托海姆法国”。面对着临别在即，艾莱娜想留大家好好进一顿餐，但艾莱娜收到法皇谢拉旨意，要她入宫进膳。艾莱娜走后，屋中的灯光也随之减弱几分吗？不然为什么龙特你的眼光最为黯淡？

这一夜应该无眠吧。那么第二天早晨，同样是那名使者来传唤你的感觉又待如何？宫殿的辉煌可冲得淡害怕离别的忧伤？哼，你这小子，将来我消失时，你也会一样吗？

你走入宫内，法皇谢拉正等待着你。暗之日将近，第二之月的力量也逐渐增大，他希望你能协助艾莱娜找到格拉纳斯剑，只有你才能够使它重放光芒，以此与巴鲁玛一战。至于神剑的下落，只有古书上记载的一些话可以提供线索：“神剑贯穿巴鲁玛之躯”、“与暗之军势共同沉眠于黑暗的地底”。还有一晚的时间可以给你考虑。你就这样回到图书馆找到魔灵和罗安，背负着前程未卜的担忧回到住处。

今晚月光明湛异常，巴鲁玛绽放他最大的活力，我就跳在宫殿之顶，让月光的飘逸和妖异伴我飞舞出一个梦。你闻讯而来，隔着夜雾，我们在寒瓦空阶相对。你问我如果找到格拉纳斯剑我该怎样，那倒是不用去想的，只要知道你也担心我就足够了。不过同时你又总是想着艾莱娜，这令我生气，就此离去吧，只愿这一夜的月光不会消散得没有一丝痕迹。

第二日你们商量如何寻找神剑。因为在教典中记载着“在大地隐居的暗之民”，罗安便建议到他的家乡撒拉姆王国看看。

那是一个繁华的国度，汇聚着各种各样的民族，商业的发达象征着人民生活的富裕。但在罗安眼中，这一切不过是浮华的外表。撒拉姆王国之民是以前帮助巴鲁玛对抗光之神格拉内斯的暗之民的后裔，然而这一根源早在人民记忆中抹去，唯有罗安一家尚且保留。先到宿屋休息，但主人却说因为明天要在广场召开建国纪念祭，没有房屋出租。王国中的男子都要集中到王宫，国王有重大消息公布，内容似乎是关于在王城地下找到的什么宝物。罗安听闻后脸色大变，要回家中看一下。

你们为打听情报找到情报屋，但那里的主人却有个怪脾气，不是情侣不接待。于是你说服艾莱娜扮作情侣，结果也没有探听到什么情报，却只是让艾莱娜不安。她回到房间喃喃自语：“我怎么了……都是因为龙特不好，格拉纳斯大神，请原谅我！我是神宫，龙特只是个被雇的人，却不明白

自己的身份……”

我看着艾莱娜说着言不由衷的话，借助着微弱的灯光来让自己躲藏，来将自己欺瞒，那我为什么不点破她呢？

于是第二天你来找她时，她看着梳妆镜上写着的那句“艾莱娜，你是喜欢龙特吧”，默然不语。

在广场上你们走累了，在长椅上休息，我借着你离开之际出来，看着你买了饮料过来，以为那是买给我的。你一定要在推开我后，见到我伤心可怜的样子才肯跟我一起游历祭典吗？我偎在你的肩头，明明知道那转瞬即逝，也依然感到幸福。我们在被称为“歌舞之民”的猫族摊位前停下，欣赏着那跃动不休的舞蹈。其实无论怎样的表面，我都能想到，你心中是如何的紊乱，并且，深知那是为了什么。

但这时，罗安和魔灵神情紧张地跑来，王宫内有大事发生，而魔灵更是嗅到了梅菲斯的气味。乘坐小船到王宫后院，士兵恭谨地迎接着他们口中的“王子”。这时方才知晓，罗安其实便是撒拉姆王国的王子。他们一直守护着王宫地下的暗之扉，那里封印着神魔之战残存的暗之军势力量。母亲的遗物是唯一打开暗之扉的钥匙，但现在国王竟然要打开它。情况紧急，大家立刻进入下水道。在封魔部屋见到一位老封魔士麦诺尼。他告诉大家，暗之门是暗之国家的象征，其中存在的强大暗之力是灾祸和战乱之源。传说在暗之子民再次夺回尊严之时，它就会打开。国王受到一神秘人物的挑唆，要打开暗之扉，魔灵断定那必是魔人梅菲斯所为。

执政室中，国王早在等着大家，并轻描淡写地告诉儿子他已来得太迟，罗安眼见父亲利欲熏心，恳求他悬崖勒马。然而只剩下名利的大脑不会及时醒转，即使无法说服儿子与自己共同迎接暗之日，即便是罗安不肯将金币交给他，仍然自信十足地准备打开暗之门。罗安看着父亲离开，神色完全绝望，默然不语地走到一边，扯下了国旗，将其虚伪的表面完全剥下，露出了它真实的面目——巴鲁玛纹章。国民一直不愿正视黑暗的过去，又无法从心里摆脱“暗之民”的阴影，于是就用这样的方式来欺骗自己。

“爸爸在妈妈死后完全变了。”

罗安的述说听来似乎平静异常，却引起每个人心底的恻然。地震在此时到来，象征着暗之门已经开启。冲入封魔部屋之时，一切都已太迟。麦诺尼，一直在罗安眼中慈祥可敬的长者就这样躺在地面，不再出声。罗安伤心欲绝。进入暗之门后却发现这里是一个人偶工场。一直以来，罗安一家所守护的，竟然就是作为暗之军势战争工具的制造所。对此，罗安实在气得说不出话来。

与化身为巴鲁玛之爪的人偶一战过后，制御装置已经失控，爆炸恣意地宣泄着它的暴怒，整座工厂即将完全崩溃。魔灵见那人偶显得可怜无助，便将她一并带走。回到封魔部屋，人偶狄奥醒来，魔灵告诉她已经获得自由，但她却呆然站在那里，丝毫不懂“自由”是什么。

“请给我命令。”狄奥机械般的声音令人觉得悲哀。

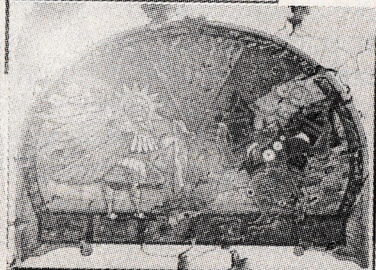
空中邪恶的气息浓烈了起来，大家回到执政室，不见国王的踪影。但隔壁的一声惨呼惊颤众人心弦，国王身边的人——魔人梅菲斯终于出现在眼前。

“魔人梅菲斯，终于找到你了，梅菲斯。”魔灵的声音像是从牙缝间硬生生挤出。

“等等，魔灵！哥哥，你真的是梅菲斯哥哥？”

龙特眼中飘逝过　从前和哥哥一起生活的片段。

“真是怀念呀。”梅菲斯在那面轻松地



站着，在他眼里，唯独自己才是高贵的。“竟然能够和我最亲爱的弟弟久虽重逢。怎么了，很想念哥哥吗？还是那样地会撒娇吗?或者只是来找这个家伙?”

梅菲斯挥出一道剑令，国王一声未吭便已飞出。罗安眼中燃起了无边的怒焰，梅菲斯身上也邪气四溢，分明已经完全落入了巴鲁玛的支配。战斗无法避免，但梅菲斯“鬼器冥王剑”所催起的无边剑气如巨涛涌来，顷刻吞没了一切的对抗。当大家绝望地等在死亡边缘之时，没想到那人偶狄奥却飞身来救。

梅菲斯惊诧道:“妨碍我的事吗，电脑木偶?弟弟啊，为什么还要反抗，为什么还不受死？还有很多事要做吗？难道还相信那种荒唐的梦想?”

龙特咬牙：“那不是哥哥的梦想吗……破坏了大家的理想。”

“绝望才是真正的喜悦。说什么理想，也都是白费心机，所有一切都不过是虚妄的幻想。真是愚蠢啊，像以前的我一样。”

“你……”龙特脸色苍白得几近透明，“已经不是哥哥。”

“哈哈哈!”梅菲斯的狂笑震动整个空间。“梦想和理想，开始就是没有的。既然你想了解，我就让你看看吧，在那个充满冤孽的故乡中!”

梅菲斯离去之后，撒拉姆王国恢复了平静。国王了无生气地坐在王位上，依然执着自己的国家是暗之民的末裔，只是语气和神情空洞得仿佛没有内质的空壳。罗安呀，这个天真的小弟弟，已在思索之下饱尝苦恼。暗之民难道永远也摆不脱这道枷锁?

在龙特和魔灵的鼓励下，罗安终于自彷徨的阴影中走出。在皇城召集国民，公布真相，废弃代表过去的虚伪国旗，换上原本面目的巴鲁玛徽章之旗。从此，在撒拉姆王城上飘扬着的是正视自己的勇敢之心。但罗安，却要留下和国民们一起重建真正繁荣的国家。临行之前，人偶狄奥拦在大家面前，认魔灵为她的主人，要求向她发下命令。魔灵通过气味感到她也同样有一颗人类的心，便决定带她同行。

前去龙特的故乡要通过水路，艾莱娜晕了船。龙特见天色也不好，便让船长在一小岛上停下休息。

那一夜满天的星光，距离海是那么的近，仿佛一阵摇曳便会掉下没入淡淡海波。龙特你呀，踩着星光而来，眼里落入的只是独自坐在崖边的艾莱娜吗?

“我在看海，可那个……”艾莱娜静静地凝望着水中，被一层明黄的光晕漂染。

“是巴鲁玛之月吗?”

“就好像一直被它监视着一样……很讨厌……那个月亮就像是冰冷的尖石块一样，一看到它就会感到心痛……”

“喂!那么我替你打消它吧。”

“啊?”

一块石子斜斜飞出，划开一切的夜韵，落入水中，激起歪歪扭扭的波纹。月，也变得模糊了起来。

“啊!”

“怎么了?”

“没什么，谢谢。”

艾莱娜回过头来朝着你，笑颜朦胧得不甚真切。你也微笑了起来，但同样被轻纱般的夜雾笼罩。涟漪轻轻涤荡，除了这水中之月，同时也会在其他人的心中不息不止吧，罗安，魔灵、狄奥，还有……

纪念



——梅菲斯

起风了，船长把空气注入船帆，准备起航。我诧异地问他掌舵该怎么办，但这个爽朗的大胡子却笑着说让船自行飘流，如果运气好的话便能飞过格拉纳悬崖。因为它的名称本来就叫做 50/ 50，这似乎意味深长。船驶向悬崖一端，没想到风势突然减弱，船直直掉下无底深渊。从悬崖下方升起一股气流，稳稳托住 50/50 号，继续航行。

自剑士之岛在海面上出现之时，感慨也随着它的移近而渐渐强烈了起来，毕竟是离开太多时间了。

“回去!”

“你为什么回来，龙特!走!这不是你来的地方，你这个瘟神!”

如我所料，故乡的村民们就是以这样的鄙视和厌惧来迎接我。而我，只有面对着，只有去承受。我必须打倒梅菲斯才能离去，不然我永远无法正视自己。

我和同伴到自己的祖屋，昔日的好友格达闻讯而来。

“龙特，你能够打倒梅菲斯吗?”

“那家伙根本不是哥哥，而是恶魔巴鲁玛。”

“在那个时候逃走的你怎能打败梅菲斯。由我来击倒他吧!”

“你可以打倒梅菲斯?”我举起剑，剑身在对撞，能够感受到它们相互的震动，但寒光淬烈之中飞散的也只是往昔的友情吧。

“可恶！在那个时候，如果你不逃走而是和我联手，那么村子便不会变成这样。”格达在地上愤然说道。

“可能是……但现在的你是打不倒梅菲斯的。而且……打倒那个家伙就能令这村子回到以前那样子吗?”

我慢慢地走在村中，慢慢地领受敌视的目光。墓地里排排列开的墓碑是如此的悄无声息。那里面，都是哥哥，不，梅菲斯剑下的亡魂吧。这里面甚至包括他的未婚妻莉娜。不管艾莱娜怎样关心地询问，我都不愿再提起究竟发生了什么。我知道天空偷偷飞到艾莱娜窗口是告诉她那段往事，但我宁愿它被陈黄的浪花掩埋!

这里是“剑士之村”，聚集着追求剑道的年轻人。每一个都渴盼成为理想的剑士，并且供奉着只有世界最高剑士才能接触的神剑御神体。我和哥哥早早失去了双亲，由村长抚养长大并潜心研究剑技。尤其是哥哥，因为精湛的剑技而被认为村中有史以来最强的剑士，并成为村中青年的偶像。村长还将女儿莉娜嫁给哥哥。就是在这样的平和日子中，暴风雨突然来临，地震不断从“御神体”方向传来，村民们深信那是村中的守护神所为。为了平息神的愤怒前去祭坛，但一直没有回来。哥哥和几个青年组成搜寻队前去寻找，我也偷偷地跟在后面。但万万没有想到，狂风暴雨之中，我所见到的是哥哥梅菲斯站在高台上，电光闪过，他手中的剑刺穿我视如姐姐的莉娜的身体，将她钉在地上……地震平息之后，山里布满了紫色的黏液，树木全部枯死，而“夺走御神体的男人”，“杀人犯”的叫骂声也此起彼伏地出现在村民口中。就这样，我不被村民所容，离开这座岛。纵然隔了三年，那凄惨的风雨依然腥气重重地淹没我的口鼻。

格雷鲁山，供奉御神体的地方，现在所见只是破坏过后的残痕。我依照钉在格达家门上的



纸条所言，来到了山顶回忆的台地，那被供奉的御神现在终于明白其实是巴鲁玛之角。而那里，站着的，便是哥哥梅菲斯。

“来了吗？”

“梅菲斯，今天要把一切都解决了。”很奇怪地，我竟然非常地平静。

“作为赴往冥途的贺礼，让你们看看御神体的强大力量。这力量才是村民们深信不二的，最强的正义之力！”

“什么正义！真正的正义存在于心中，永远不会像你这样恐怖！”

似乎从出生开始，我们就是为剑而活，只是从来没有想到过，彼此的剑锋会这样子相对。击败哥哥令我感不到一丝自豪，所有的只是深不见底的悲哀与黑暗。

“龙特……我自己被巴鲁玛……不，我败给了自己的欲望……我不过是一个软弱的人，笑我吧，龙特。”

“哥哥！”

“不断想着为何要变强……到目前为止，究竟干了些什么？看来所有的事都只不过是虚无……龙特，在死去之前能见到你真好……我亲爱的弟弟……听着，你们寻找的神剑，只要沿着格拉纳斯向东……在恐怖的诅咒中将我救出，谢谢你，龙特……”

我惘然不知面前发生了什么，也不知道一丝见不到的黑暗从哥哥身上逸出，转移到了我的身上。我只是清楚地听到黑暗一寸一寸吞食我的声音。我不知道自己做了些什么，也不知道自己被带到了什么地方。在无垠的黑暗中，我在见不到头的回廊里徘徊。和好友格达一起练剑的情景，与哥哥梅菲斯一同起誓的情景，和莉娜他们快乐相处的情景，暴风雨呼啸而至的情景……

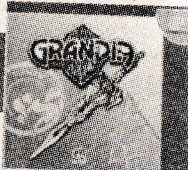
“每个人都为了贯彻自己的正义而寻求力量。如果想获得非人所能存在的力量，首先自己也得抛弃人的身份。”那是哥哥梅菲斯。

“如果梅菲斯超越了凡人，那么我的牺牲也没有关系。”那是曾经被巴鲁玛之角附身过，也被魔剑钉在大地上的莉娜。

“不对！”那却是突然出现在浑沌中的艾莱娜。“将曾有的痛苦铭刻在心中，以人类的姿态生存下去，战斗下去！力量并非代表一切，剑只在自己的心中，为了真正的正义，为了守护无可替代的东西！”

当我在同伴们的呼唤下自黑暗回归，当我得知巴鲁玛之角封印在体内，当我得到村民们的谅解之后，我所有的感悟也仅仅是继续漫长的旅程，寻找光之神剑……

探求
神剑



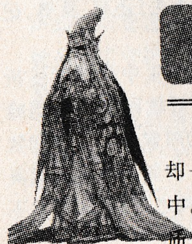
传说神剑在亚拉古纳大裂岛中央的紫云之塔。到达该岛后，魔灵将大家带到他的故乡纳南村休息。这里的长老告诉龙特他们，纳南之民从来没有刻意选择过光和暗。在他们的理解中，暗也未必就是邪恶的。光和暗的关系就如同火与风。火带来光明温暖但同时焚毁一切；风虽寒冷无情却将万物之种悄送。这令龙特感悟许多。有着这样思想的人们不会轻易感受到黑暗，为 迎接他们最尊敬的战士魔灵归来，举行了盛大的祭典。入夜，人们在明亮的灯光下歌舞欢腾，涌动的热力感染出一片许久未见的详和。艾莱娜也以光之歌相和。歌声舞韵之中，魔灵与一直处于困惑中的狄奥谈心，让她试着称呼自己“魔灵”而不是“主人”。狄奥犹豫片刻方才小心翼翼地读出，又隐隐觉得有一种自己无法理解的温暖。魔灵微笑着说那就是具有人心的证明。歌声舞韵之中，龙特与艾莱娜走到泉水之边，在华灯和泉水反光中吐露出艾莱娜是自己心中最重要的人，令艾莱娜含羞躲开。歌声舞韵之中，米莱妮娅质问龙特在她和艾莱娜之间究竟如何选择，龙特无法回答。

就是这样，最后的平静如此经过。他们出发前往大地裂缝的紫云之塔。

在神剑宿地——大地之狭间，一层旋风般的云岗拦住去路。漫漫黄沙之上散落着许多人偶碎片。狄奥深知他们是被命令冲破旋风方才会如此。从“恶魔绝路”进入迷宫，在内部的制御室居然还有一个人偶指挥官，想控制狄奥的意识。但她已有了心，不再是受人摆布的人偶。一战过后，狄奥对着最后一个同伴不再动弹的躯体，油然感到伤悲。

破坏制御装置之后，云雾散开，终于现出了神剑的真正本体。巨大的紫色神剑直插入地，将巴鲁玛紧紧钉于地上，裂缝自其身下展开，形成一道峡谷，将世界隔为两半。令人触目惊心。

正当众人对着神剑踌躇不前之时，司祭长茜莱妮在大笑圣堂骑士。她的眼中满是疯狂，割破自己的手，将血滴在巴鲁玛身上，同时又将圣堂骑士推下去作为祭品。邪气高涨，巴鲁玛即将复活。艾莱娜自己唤出米莱妮娅，带领大家进入巴鲁玛体内。沿着神经直到中枢，合力打倒与巴鲁玛同化的圣堂骑士。狄奥带领大家进入神剑内部，这时发现，巨大的神剑竟然是一个飞行器。在狄奥的控制下，神剑拔地而起，刺穿挡在神剑之前的一切迷雾，向桑托海姆法国飞去。只是前路，依旧迷茫。



终焉
巴鲁玛

神剑依旧飞行，艾莱娜却一脸忧色，独自回到房中。镜中出现了米莱妮娅，质问艾莱娜为何不顾龙特而顺从谢拉命令。

“我不会让你为所欲为，更不会让你伤害龙特。”

艾莱娜没有回答，只是利用精神要将米莱妮娅摧毁。

“再见了，米莱妮娅。”

这时，整个天空暗了下来，一些奇异的物体在巴鲁玛之月上蠕动着，将诡异和不详刻入人们眼中。这表示着暗之日的来临，更是巴鲁玛复活的征兆。然而艾莱娜却不能相信，她一直都在努力阻止巴鲁玛的复活，难道这一切都是白费？

神剑加速飞行，到达桑托海姆神殿之前，所见的竟然是圣堂骑士在肆意地杀人。打倒他们之后发现其实体是被制造出的人偶。狂气，弥漫了整个世界。

茜莱妮拦在大神殿之前。疯狂地说命令圣堂骑士杀戮是为了令人们从罪恶中解脱，而死则是唯一的方法。随后，她从高台跳下，与所有圣堂骑士合为巴鲁玛心脏。战斗过后，艾莱娜令人骇异地吸收了它，丝毫不理会龙特惊讶的质疑，径自走入神殿之中。

龙特他们紧跟其后来到神圣之扉，所见的是艾莱娜激动地质问法皇谢拉，为什么还会出现暗之日，为什么茜莱妮会是巴鲁玛的心脏？这时候，龙特终于得知，所谓的封印巴鲁玛的方法，竟然是让艾莱娜吸收所有的巴鲁玛碎片，然后用神剑贯穿她的身体，以此来杀死巴鲁玛。艾莱娜催促着谢拉举行仪式，不要让巴鲁玛复活。但谢拉却不紧不慢地将众人带到禁断之间，指引他们观看描绘神魔大战的壁画。

光与暗自古以来，就以互相对应而存在。在两者之间，战争从来没有停息，直至演变成神魔之战。无数神剑带火狂射向空中，恶魔巴鲁玛飞舞着将人心的恐惧吸收并逐步扩大。到最后，光芒四射的格拉纳斯与紫黑色的巴鲁玛放弃其他的方法，彼



此对撞。一瞬间，光被暗侵吞，化为碎片在黑暗中飘浮，并最终完全消失……

“把你们不知道的真相告诉你们吧。”谢拉的声音沉静中夹藏着激动，仿佛重要的时刻已在眼前。“我们所信奉的光之神格拉纳斯，在神魔大战之中就已经死了。现在的世界因为失去了神而不再保留平和，未来必然会成为黑暗所属。没有了光的引导，人们将陷入无边的痛苦，灵魂被黑暗吞食。格拉纳斯教，这种虚伪的教义根本无法引导人们，不可能有力量支持人们之心。拯救世界，只剩下唯一一条路可走，那就是让巴鲁玛复活！”

听完这段话后，艾莱娜无力地瘫到在地上。从来不曾想到过，自己的一切努力竟然都是取着相反的作用。谢拉让她去寻找神剑并非为了封印巴鲁玛而是让他复活。没有了选择，没有了逃避的余地，唯有守护自己最重要的东西，并为之战斗。

巴鲁玛之月，最后的复活仪式，艾莱娜躺在中心装置里，恍若已失去了灵魂。不管龙特怎样的拍打防护罩，一百遍，一千遍，都无用，只能看着艾莱纳心中的黑暗部分——米莱妮娅被强行分离出来。

米莱妮娅知道自己将要面对怎样的仪式，不禁大声叫道：“艾莱娜这个白痴！确实，巴鲁玛的复活需要我的存在，但现在我却又要被消灭。你不懂得自己做的事是对是错，只是按着别人的意愿，对自己却一无所知……能够变成完全的巴鲁玛吗？如果那样的话，艾莱娜会消失，能留在龙特身边的也只有我了……但是这样做可以吗？变成毁灭世界的恶魔？杀死艾莱娜？我可不想变成那样的生物。”甩一甩头，能够甩开一切的痛苦吗？“真是的，龙特！就是因为喜欢上你这个笨蛋，才会让我自己陷入危险，变成一个可悲的人。”

“快回来！米莱妮娅！艾莱娜！”龙特大声呼唤得几乎失声，但仍然只能眼睁睁看着米莱妮娅被合成罩一点一点侵吞。

“龙特……你可不要忘记我……”米莱妮娅用尽周身的力气将艾莱娜传出，自己也被完全吞噬。

魔灵和狄奥拉着龙特逃出子宫。龙特已经陷于崩溃边缘。血红的巴鲁玛之月，仿佛烫满了米莱妮娅的幻影，在周围千绕百回又无影无踪。

“如果无法阻止巴鲁玛的复活，就不能救出米莱妮娅。我，我，什么都不能做。”龙特欲哭无泪。

“龙特！真不敢相信这种话是从你嘴里说出。不管到了任何地步，只要尚且生存，就一定不会完全绝望。龙特，如果你是个男人，如果你有必死的觉悟，那么，就努力地生存！”

语声震荡在如潮涌来的魔物中，激荡起凛冽的风声。魔灵身躯被魔物刺穿，龙特大惊，想赶回营救。

“别动！”魔灵一下击退魔物。“为了米莱妮娅，为了大家，为了将巴鲁玛彻底击败。龙特，你一定要活下去！还有，狄奥，记住我的话，不要迷惘……”

“格拉纳斯，在我一生中作最后的祈祷，如果你还有力量的话就回答我！”当蜂拥的魔物将魔灵埋没的时候，当龙特和狄奥没有作用地哭喊中，神剑似乎受到魔灵的感应，极速飞离巴鲁玛之月，回到沉重不堪的地球。

“米莱妮娅……米莱妮娅帮助龙特可以理解，但为什么要帮助我呢？我的使命，不是让她消失吗？”那是艾莱娜。

“即使后悔也没有用了。魔灵，米莱妮娅……他们再也不会回来！”那是龙特。

“我终于明白了什么叫作心，什么叫作爱，但是，如果用这种方式来换取，我情愿不明白。魔灵，你就是这样教我的吗……”那是狄奥。

“无论米莱妮娅还是魔灵都要我们生存下去，正如魔灵所说，我们还有必须去做的事。”那是怀着伤痛但仍然生存的人们。

根据魔物们的方向，三人急速赶到撒拉姆城，和以前的同伴罗安一起消灭四处肆虐的魔物。鲜血，染红夕阳；刀光，照亮疲惫的星球……

当夜晚来临，一切降下温度的时候，艾莱娜望着自己永远无法理解的天空：“格拉纳斯神已不再存在，巴鲁玛再次复活……这个世界即将终结，我的信仰，我的愿望到最后都成为了泡影……”

“这并不是你的错，巴鲁玛的复活是对我们最好的考验……”

“就是因为我，巴鲁玛才会复活的，我成为了谢拉和巴鲁玛的爪牙……格拉纳斯之神，请原谅我吧！”在星空之下，艾莱娜发出痛切的祈祷。

“你一定要振作！你想保护的只有格拉纳斯的信徒吗？那时我们对着月亮发下的盟誓难道是谎言？”在星空之下，龙特大声地质问着迷惘的人。“这是错误的！人，就是为了守护人类而战斗。而你，我，不都是人吗？”

星光略略消淡，似乎转移入眼中。“所以我想，该守护的是我们最重要的东西，真正热爱的……人。”

“你在米莱妮娅失去时曾有的悲伤，就是最好的证据。”

“无论什么时候，”艾莱娜扑到龙特怀中。“龙特你都那么温柔！”

这个时候，在执政室里，罗安对狄奥发出询问：“狄奥，你的想法有所改变吗？”

“我得到了心，却失去了重要的东西。难道这就是所谓的获得心灵？难道这就是所谓成为真正的人吗？”

“自己所爱的人死了是无法避免的伤痛，在母亲去世时我也同样如此。但是之所以会有这样的事发生，也是上天为了让我们懂得什么才是珍贵时，该怎么样去珍惜……人，就是这样的可悲。”

“罗安，我还是不明白，心里只是疼痛不休，真想把它封闭起来去长眠，也许可以减少痛苦。”

“狄奥……但我却是因为感受着这样的伤痛，所以才要为了守护它而去战斗。”

“罗安……真是那样的吗？你真的要战斗？”狄奥走到罗安跟前，看到的是无比清澈的眼睛。

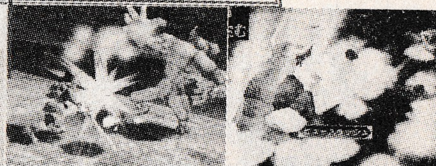
龙特慢慢走来，罗安劝他逃跑，以免巴鲁玛之角也被谢拉吸收，从而化作完全体的巴鲁玛。然而他，却决定战斗下去，在生与死的考验中击败巴鲁玛。

艾莱娜伤心地说：“现在什么希望都不存在，难道死就可以代表勇气？我不想再失去你，不想失去任何人，更不想你的温柔会从此消失无踪。”



龙特坚持现在只有自己体内的巴鲁玛之角方可与谢拉对抗，即便是狄奥提醒他如果使用角的力量会重蹈梅菲斯覆辙也全然不顾。

“龙特，我相信你，请把你的坚强分一点给我。无论你成什么样子都没有关系，但请一定要回来！”



没有其他的东西，也没有其他的道路，一切只在于自身。

"世界失去了神的庇护，它将走向灭亡。对于只有毁灭命运的未来，你所期望的是神的奇迹，还是想自己成为拯救世界的神？"一个祭坛，一朵绿焰，是巴鲁玛之声，也是世界对于灵魂的质问。

"我不想成为神！我也不会输给巴鲁玛你的！欺骗人类的神是你，但你没有资格拯救世界！"

"你希望得到神的力量吧？绝对不怀疑你所信仰的正义，按照它的意愿使自己变得强大起来？"第二个祭坛，第二个质问。

"不，我不会那么做。我要让你知道正义并不仅仅建筑在力量之上，信念和爱才是我信心的基础！"

"你所谓的爱是什么？借助他人来达成自己的愿望？讨厌那样的寂寞，为了自己而需要一颗心？将别人的心收容成为自己的所有？"第三个祭坛，第三个质问。

"我不会为了自己，永远不会。把人类美好的愿望歪曲为欲望，真正邪恶的就是你自己！"

到了尽头，开始有了光。即便是被巴鲁玛发出的电光击中，即便发现自己的外形似乎变作了怪兽，但心的勇士仍然一寸一分地作着抗争。

巴鲁玛之月坠落，以无边的火拷问着撒拉姆王城，艾莱娜在焦灼的等待中记起了自己的职责，轻轻唱起歌。

"哥哥，魔灵，还有米莱妮娅，请你们帮助我。为了努力拯救我的人，米莱妮娅、罗安，还有艾莱娜！我要生存下去，我要保护每一个人的心！"

人们手中的火炬在对照着逐渐弱息的炼火，歌声汇流成远古的回响，将伤痕抹平，将黑暗改变。艾莱娜站在高台之上，像是一个永恒的歌者。身后升起了一道圣洁的光柱，从中走出的是微笑着的龙特。

光之剑劈开沉压已久的乌云，现出大地本来的样子。不管世界承受怎样的翻覆和变化，只要人心还是人心，就永远不会沉伦。

拦在面前的是巴鲁玛之翼，但艾莱娜早已认出那是虚假的米莱妮娅，因为米莱妮娅就是自己。胜利之后，米莱妮娅从艾莱娜身上分离开来，成为真正独立的人格。现在，谢拉蓝色的精神体高高飘浮，坚守着最后的偏执。

艾莱娜望着以前自己深深尊敬的人："为什么，为什么你不明白人们的心呢？心中的痛苦完全缘自于不明白人们的心。理解是最重要的东西，不然总会有困苦和艰难。"

"我不想了解低等生物的想法。"

"你也是个普通的人类，谢拉！难道你真的不会害怕吗？"龙特拔出剑，直指谢拉。"你不会是神，我会让你看到人们内心真正强大的力量！"

"我已经不是那个叫谢拉的人了！我是神！我是世界上独一无二的神——巴鲁玛！狂妄的人类，触犯神必然会受到惩罚！"

流传至今的神话，不曾有过人类在神面前反抗完全胜利的例子，并非人不够强大，而在于人心，永难坚固无缺。

"世界的希望……人类的未来……唯一绝对的存在……作为神的我也会输，为什么？为什么？"谢拉飘零在空中，没有什么可凭依。

"什么是神，什么是巴鲁玛，那都只是人类的一种称谓。你，实际不过是一个不懂得简单道理的笨老头！"

"什么！"

"你并不是神，忘记了内心存在的意义，忘记了它该有的信赖和关心别人的价值，能够拯救谁呢！不管我们是如何的脆弱，但只要大家的心彼此相通，就能坚持到最后。爱，这就是真正强大的力量！"米莱妮娅的呼唤。

"你做的一切全都是错误，谢拉！因为信赖而聚集在你周围的人们，都是你让他们离去。人们内心交流所构成的未来你不可能看到。"艾莱娜的呼唤。

"你所守护的东西从一开始就将之放弃。所以，只能沦落成名叫巴鲁玛的弱者！没有交流的内心，你看不到未来！"龙特的呼唤。

"难道一开始我就错了……在天上，在暗之月中的我真是那么的狂妄吗……"身躯慢慢地消散，慢慢地溶入到不变的虚空中。"也许，我真的是错了，也许，只有你们才是对的……"

黑暗的开始或许起于无声无息，黑暗的终结却是摇撼一切的巨震。暗之月，长久以来监视着纷繁大地和动荡人心的黑暗之神，由一点而至整体，全然粉碎；以此见证最后的争斗和尘器。绿色光球，从中飞出，载着一直没有失去的希望，载着紧握双手的两人。

"我……是死了吗？"罗安在绿光之中尚且迷惘。

"不，你还活着。"狄奥的温柔注满人类的感情。

"等，等等，你这样紧紧地抱着我会很疼的。"

"对，对不起。"

"你已经不再孤单了，我会陪伴在你身边的。"

"为什么会有种深深怀念的感觉？真的，很温暖……这种感觉一定在哪里得到过……是的，我肯定……"

无声无息的，一滴凉凉的液体滴到了罗安脸上，"怎么了？"

"多么温馨的感觉，不知道为什么……明明是这样的高兴，却会有悲伤一样的泪水。"

"狄奥，我们回去吧，回大家都在的地方。"

"嗯，回去，回大家生活的地方。"

绿色光球飞入了宁静的星球，以温暖的光辉慰藉着他们。

"格拉纳斯……终于发出了光……"艾莱娜脸是如此的灿烂。

"这才是我们的世界，他本来就该有的样子……"

"真高兴……我们胜利了……就这样，拯救了世界。"

"是的，我们战胜了巴鲁玛……"米莱妮娅脸上仍有着疑问，"但是，巴鲁玛消失后，世界从此就会变得幸福吗？"

"什么？"

"巴鲁玛出现之前，人类就开始遭受苦难。现在即使是巴鲁玛的消失，也不能就此抹灭人们的痛苦与磨难……"

"如果人们心中充满猜疑，那么剩下的就只有寂寞。"

"但是，无论神，还是魔，都已经消失不见，人们只能用自己的方式继续生存，难道不会再次犯错吗？或者会变得没有了生存下去的自信？"

"是的……不管是人还是这整个世界……都难免分裂的可能……"曾经低下的头又高高抬起来，面对着无垠的星海，"但如果因为这个而失去信心的话，人类还能够避免无休无止的纷争吗？人类的命运就会得到改变吗？"



"龙特,如果要想得到人类自己的幸福,就必须拥有自己的目标。大家站在一起,为了幸福而共同祈祷,共同思考,难道这样不好吗?"

"这样的正人君子我最看不惯!"米莱妮娅又恢复了以前那种任性,"只懂得说什么正义正义,却又言行不一。不像我,只希望能更自由的生活下去。"

"米莱妮娅就是这样的现实,你说对吗,龙特?"艾莱娜脸上的微笑对着米莱妮娅,同时也是对着明白一切的自己。

"喂,龙特,你赞美哪一个?"

"谢谢你们,答案不是已经有了吗?"龙特的笑容对着宇宙。"世界既不单单属于光明,也不会单单属于黑暗。我所相信的人类,交还给他们。"

"还是龙特说的话过得去,米莱妮娅,我们平分秋色了呀。"

"我们一块走吧。"黑色羽翼自米莱妮娅背后张开,随后,向艾莱娜伸出手。

"不过,我该怎么做呢?"

"别装傻了,你应该知道的。"

"噢,我知道了。"白色羽翼从背后张开。与米莱妮娅相互映衬着。

"那么,我们走吧!"龙特微笑着拔出了剑。

黑或白,围绕着银色的光芒穿梭在星空之中。划过的痕迹给落寞的宇宙抹上灿烂的自信。星球不再迷失,人类不再迷失,等待真心降下甘霖,使万物复苏。

用无尽的光明来刻怀那个令人怀念的时代。

余音

谢拉

在时空中穿越了许久,我发现,自己的胸中,逐渐变得透明,不再有彷徨和不解。从这个方向看去,不知何时,忙碌的众生让我眼眶湿润。

格拉纳大裂缝开始注满水流,像洁白的缎带缓缓淌过宁静的大陆,感受着日出的灿烂和黄昏的飘逸。

穿上以前的便装,罗安你站在城门之前。又一次地,你要出行,在风所能经过的地方寻找同伴的身影。当狄奥将自己最重要的耳环交给了你,你是否会幸福地微笑。建设中的城市有她来看护,在你旅行之时,满城的欢乐喜悦仍然生生不息。

你走到了利利格,还是那座熟悉的教会,还是那个顽皮的米莱妮娅。谁也不会想到,她竟然当起了老师;谁都能猜得到,在学生面前,米莱妮娅永远像不了威严的老师。天空说如果没有他的看护,米莱妮娅将会捣出许多个乱子。而这个淘气的教师,对失踪不见的龙特却十分放心。因为她相信,不管在何时何地,龙特的心都永属于她。

永远是一身洁白的衣服;永远是一朵绽放的笑颜。艾莱娜成为真正的歌姬,遍游海角天涯。她所经过的地方,都留下了动听的歌声。它们联结于一起,将内心的澄静传达给所有的生命。最后,该把我的视线转到远方的山顶了。你,我的对手,我的启迪者慢慢起来,为什么,你总是这么自信?

"我们……是相信奇迹的生物,但并不会一直依赖于它。即使没有奇迹,人类也将生存下去。一直,我都是这么坚信的……就请在这里,静静看着我们如何坚强的生存下去。再见吧,格拉纳斯贝尔。"

光之佩剑,插入了大地,然后你回过头来。

不敢相信,不知道从什么时候开始,阳光,就和你的眼睛一样,明澈到如此地步?

告诉我,龙特。



买椟还珠 说 SOULCALIBUR



- 运行机种:DC
- 制作公司:NAMCO
- 发行时间:1999年8月5日
- 品论人:Soul Edge

版面责编:彩火·阳

如果这样说:"DC上最佳的游戏",不知道对于《SOUL CALIBUR》而言是否算过分。

画面效果如何突出,游戏的平衡性如何周密已经被很多朋友提到过,不容我在这里浪费口舌。我想说的是,NAMCO未能好好地利用该款游戏的设定资料,来创造出更多的商业价值。

该作的时间背景设置于16世纪,对于世界文明而言是个大量提供后世历史资料的黄金时期(除了中华文明自南宋后集中走向衰落),像游戏那样综合世界各个地方的英雄传说人物,是其他的艺术载体不敢随意妄为的。不同的国家,不同的人文特征和民族立场,本身就形成了矛盾和冲突,加上给人物设定的戏剧性故事背景,完全可以提炼出一个两个RPG或A·AVG的作品。当在大师模式中收集全所有的图片并慢慢欣赏时,会否感觉到有一些自然的波澜在其中涌动呢?只可惜这类游戏通常让人关心的只是人物的作战性能。

NAMCO是笔者最为喜欢的游戏公司,理由很简单:绝对严谨的制作态度和不急功近利的踏实作风。每当他们要移植一款作品时,无论主机性能如何,都力求高于原作,也努力提供给玩家更多的实质内容。相比他们而言,同样是制作水准超高的游戏公司CAPCOM,就未免有些急吼吼,冷饭炒个不休,多少总令人产生了点厌倦。不但如此,除非热情的玩家强烈要求出场,NAMCO同一系列的作品也不会出现得太多,有时真的令人感动。

不过,《SOUL CALIBVR》DC版登场了一年多,原本想当然会出现的PS2版却一直不见消息,真是令人有些着急。制作周边产品的商业行为并不单单为了多赚钱,提高原作的"名作效应"也是相当重要的。君不见,《樱花大战》的"额外作品"是如此之多。这样看来,完整的世界观设定只换来一个附录性质的画廊模式,NAMCO的朴实作风也可以算是有点过了头。



真心地启盼,那些熟悉的人物能走出刀光剑影,踏入更多的故事中去。

二律背反的艺术

遗憾，给《格兰蒂亚Ⅱ》

运行机种：DC
制作公司：Game Arts
发行日期：2000年8月3日
品论人：Soul Edge
版面责编：彩火

游戏是一种娱乐载体

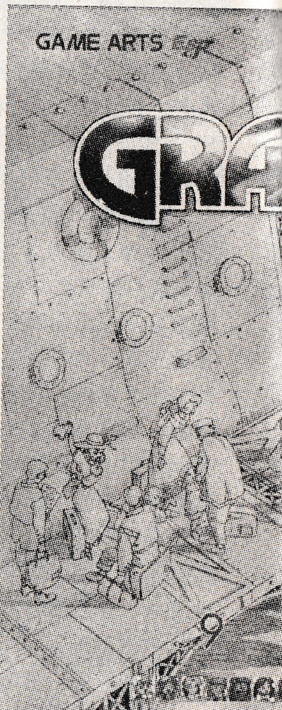
娱乐是一种物质消费的精神剩余

一个好的娱乐用品，是不会用来填补人们的空闲，而是或多或少在某种程度上再现与仿制生活细节，以便富余的精力在放松时不自觉地强化一些生理机能或思维累积。

关于游戏的定义，有着名家名派的说法，眼花缭乱之时不知该倾向于何方。惟独一直以来，有个挺幼稚的想法挥之不去：它是仿真和虚构的二律背反。

游戏的类型一再拓宽，各种生活现象也越来越多地被网罗进游戏素材中，但总有一点是不会变的——即玩家的代入形式要高于游戏所借用的生活本身。RPG同样也是如此。一方面，它要用自己结构的优势和编排的魅力来感染玩家；另一方面，更要注重玩家在循序渐进的过程中体会驾驭角色的成就感。这两者之间的平衡是考验厂商制作水平的基准，不然的话，如果过分偏向于前一方面会变成“不思议之迷宫”的练级类型，而过分偏向于后一方面，则又成了“弟切草”那类的纯文字游戏。

《格兰蒂亚2》的故事结构显然经过很仔细地调整，牢牢把握着“强→更强→再强”的基本原则，用主角的心路历程去推动故事的发展。在游戏的开头给出了全作基本的目标，却又不完全显露真相，等待玩家自己在寻求解答的过程中体会前进的喜



悦。这样的功力是一家杰出的游戏厂商所必须具备的，如果不想单纯靠游戏难度来延长玩家投入时间，就要懂得在游戏故事中什么时候放开线索，什么时候又收起扣子。可惜的是，过分考虑故事与游戏性的结合度，使《格兰蒂亚2》的内涵受到了一定的削弱。

对光与暗对位关系的思考，对人心本真力量的歌颂似乎是这款游戏的主题，因此人物都背上了两重命运。艾莱娜不用说，她本身就具有双重人格；谢拉作为光之神教的法皇，最后成为了暗之恶魔的化身；而主人公龙特，更是矛盾重重，一出场的“职业性格”未加以好好发展便掉入对自己命运本源的严肃思考中；作为自己人格对照的梅菲斯又出场寥寥便完成了过渡作用。所有的同伴，为了不显露出“招之即来”的弊病，硬生生将他们与反面核心的巴鲁玛恶魔拉扯上关系，反而显得生硬了起来。

煽情是RPG游戏不可缺少的手段，但我向来以为，好的煽情手段是用结构而不是场面去发挥作用，而在这里，人物为牺牲而牺牲，为悲伤而悲伤，最后仍然无计可施地归为一个光明的结局，实是彼此脱节得利害。进行这款游戏时，虽然不太容易感到沉闷，却始终没有足够的情绪积累。

矛盾，是戏剧的灵魂，体现在RPG中，就是要用反面来塑造人物。GAME ARTS显然谙于此道，故此设置那么多个从巴鲁玛(黑暗)走出的正面形象。但同时作为一款大作，又不敢越雷池一步，依靠得依然还是传统的推进手法，依然还是传统的框架构成，到位之余，显得平庸。这让人只能相信，游戏毕竟是给人“玩”而不是给人“读”的。

二律背反，需要的不仅仅是制作的经验和把握整体的功力，有时还需要有创造新思路的意识。同时，也不断暴露出游戏共通的弱点：人机对话的价值远高于软件本体内涵价值。



当然，抛开这一点，『格兰蒂亚2』无疑是个成功的RPG游戏，推荐给向来偏爱RPG的玩家，值得每一个这样的朋友一玩。

HI！大家好。小侃我今天就要和大家侃一侃"太空第5频道"喽！请大家系好安全带，和小侃一起乘上宇宙飞船，到太空中去感受舞拉拉小姐那迷人的风采吧！

SPACE Channel 5

版面责编：彩火·阳



太空第5频道

运行机种：DC
制作公司：SEGA
发行日期：1999.12.16
品论人：小侃霸

玩过的人都知道，Space Chanel5是一款需要动脑筋的音乐游戏——与通常此类游戏不同，它首先要求玩家准确无误地记下敌人提出的问题，然后才能根据BGM的节奏进行按键。二者都答对才不失血。

比如，当ULALA在行进过程中碰到主要对手MORO星人后，先要仔细分辨它们用极为怪异的嗓音喊出的"UP/DOWN/LEFT/RIGHT/SHOOT"等字眼，然后将这一连串随意组合但严格遵守BGM旋律节奏的"题目"给记在心中，等到MORO星人出完问题，ULALA必须从提示音开始将"题目"还原，跳出MORO星人的舞步。这样，就能要么将MORO星人给击溃，要么将被MORO星人囚禁的地球人给救出来。

虽然看上去也不算难，实际玩起来却要颇费一番心思，毕竟我们是中国人，对英文哪怕是一个简单的词汇也会感到迟钝。再有，SHOOT键有两个，你必须根据画面情况来决定是按击毙MORO星人的键呢，还是选择救出地球人的键？加之音乐节奏下的MORO星人出题比较刁钻，DANCE动作多样，想要过关可不容易！

大致介绍了游戏的玩法，没玩过的朋友应能对游戏有了一个大致了解。对于DC机主，小侃可要再"砍一砍"本游戏的"酷"处所在。

首先要指出，万物之酷不在外表，而在内里；不在营造，而在天成。好比一个弱女子有时候表现出的能量反而让人觉得已远远超出一个施瓦辛格状老爷们儿在那儿绷着脸装酷的样子。

舞拉拉即是如此。SC5是一款朴素的、彻底追求游戏性的作品。每当玩家击溃一拨儿MORO星人，就会有同伴加入ULALA，救下地球人后他们也会加入，形成"舞拉拉战斗组"。小组将以ULALA为首，统一迈出极为有型的超炫舞步……在完全七十年代超硬曲风下，偶尔会加入一名吉他手或照像士什么的，随后曲子里便会出现吉他表现部分，大大地提高了酷度。

游戏中途ULALA会遇到一些竞争者，他们是其他频道的主持人。而ULALA率领十好几位同伴打BOSS时，玩家亦会发现那些巨型MORO星老怪非常滑稽。事实上，只要玩家打过第一关，就必能体会到游戏的强大魅力。真不愧是联合艺术公司（UNITED ARTIST）水口哲也的作品。



Space Channel5 魅力浅析

今夜为你而舞！

回 运行机种：DC
回 制作公司：SEGA
回 发行日期：1999.12.16

◎品论人：王骏生

版面责编：彩火·阳

Space Channel5能够在众多的平庸作品中独树一帜并非偶然，这完全是精心准备和制作之后的必然结果。

水口哲也最成功的地方，在于他创造出了一个受到广大玩家欢迎的偶像"ULALA"。

对一个优秀的游戏来说，塑造自己的偶像是相当重要的，也是笼络玩家的最有效的方式。但细心一点的玩家可以发现，以前所有的节奏游戏都没有偶像的概念。konami可能过于注重游戏本身的可玩性，所以忽视了在ddr中对游戏主角的创造（事实上ddr中也根本没有主角）。在这种情况下，当ULALA随着动感的节奏从Space Channel5中走来的时候，自然就轻易地抓住了玩家的心。

ULALA是一个非常符合节奏游戏玩家的形象。她具有吸引年轻人的一切要素：性感、健美、新潮、时尚。那略带妖媚的舞蹈动作、娇婉动听的配音和浅褐色的青春肌肤，不但让男性入迷，也吸引了众多的女性。同时，ULALA不畏强敌、力争到底的性格，又非常适合欧美女权主义的哲学，所以即便是在美国市场上，她也一战成名（当然，这与世嘉花在她身上的1亿美元密不可分），成为众人心中的娇宠，甚至被邀请参加2000年的MTV颁奖典礼（对于游戏人物这恐怕还是第一遭吧？）。ULALA的魅力，为Space Channel5打下了成功的基础。

当然，即使拥有最性感的女主角作为招牌，没有良好的游戏性也是不可能得到众多玩家青睐的。能够受到广大青少年的欢迎，Space Channel5与众不同的游戏性是成功的另一个重要因素。

节奏游戏的基本构想总是一样的：都是根据一定的提示，以自己的反应来配合音乐按下相应的键。但是这按键提示如何出现呢？水口哲也并没有走konami的卡拉ok模式，相反的，他引入了健身操的概念，把单纯条件反射的节奏游戏上升了一个高度：游戏需要的不单单是反应，更需要玩家具有良好的记忆力和节奏感，需要玩家在没有辅助条件下，以自己的"思考"来完成游戏。这种从未有过的新游戏方式把音乐和节奏结合得更紧密，也更有趣。

Space Channel5的故事模式也是不同于其他节奏游戏的一个方面。不过对于这个设计的评价是见仁见智：有的玩家觉得故事模式的情节性较强，比较有趣，但也有部分玩家感到有了剧情之后，对游戏的重复性会有影响（尤其在爆机之后）。然而无论如何，Space Channel5的故事情节加强了对主角性格的刻画，对整个游戏气氛的烘托还是很有帮助的。

在今年圣何赛的游戏开发者大会上，水口哲也宣布将制作以ULALA为主角的续集，这无疑又让玩家多了一点期待。



迷失方向的"影像 GAME"

parasite EVE ——"寄生前夜"



回运行机种:PS　回发行日期:1998.3.29

回制作公司:SQUARE　◎品论人:前田

◎ 版面责编:彩火

虽然 PE 具有魅力四射的角色和无可挑剔的 CG 动画,但是却无法掩盖渲染画面与游戏本身的比例失调。

众所周知，PE 的故事脚本出自濑名秀明的同名科幻小说，可游戏中情节的交代并非象小说中那样脉络清晰，丝丝入扣。从序章部分的卡耐基剧院开始,各分支情节的展开都显得过于唐突，没有适当的过度。比如主人公阿娅的搭档丹尼尔的家庭背景，以及警察局长和警犬的微妙关系等。这些情节原本是为了增加游戏背景深度的，但是缺乏必然性的插入令使故事情节变得苍白无力。而作为丑角出场的前田更是典型的败笔，也许制作者的初衷是通过前田来缓和一下游戏中的紧张气氛，但结果却和游戏气氛形成了过大的反差，反而让人觉得画蛇添足。

笔者认为，既然是号称电影化的 RPG，相比把严密系统和华丽 CG 作为卖点，到不如先想一想如何保证最起码的情节性。



游戏中的的另一大问题就是战斗系统的平衡性。PE 采用了史克威尔驾轻就熟的 ATB 系统。值得注意的是,在 ATB 积攒过程中，玩家并不是象以往 RPG 那样简单的等待，而是在地图上移动，以确保主人公处于对战斗有利的位置。由于绕到敌人背后攻击会使战斗变得轻松，因此如果能够熟练掌握这种战术性、动作性并重的战斗方式的话,也就可以弥补级别的不足。

但是因为多数战斗场面过于狭小，角色无法顺畅移动，而游戏后期敌人的攻击范围也变得越来越大等原因，制作者的这一意图没有完全得到实现。此外，由于技术上的原因，战斗场面中有时会出现一些奇怪的"墙"——在背景贴图上看起来毫无障碍的地面却怎么也无法跨越！而且随着游戏的进程,"墙"的问题也越发严重，再加上身躯庞大的敌人，ATB 系统的流畅性也就大打折扣了。

而且,既然是以真实世界为舞台,那么在武器系统的设定上是否可以更真实一些呢? 附带属性的子弹、7 连发的猎枪等神奇的武器大概就没有出现的必要了吧。虽然 PE 的枪支改造系统相当严谨，但是用在这种以现实舞台的游戏中就难免让人感觉不伦不类。

最终，PE 成了一款 CG 动画一支独秀的游戏，但是这款明显不成熟的软件却达到了首发当日售出 49 万份的佳绩。无疑，PE 片头的精彩 CG 还是极大的刺激了玩家的购买欲，其商业性的成功令人叹服。

J.LEAGUE WINNING ELEVEN 2000

我喜欢足球　我喜欢 WE2000

回 品论人:"东洋游子"Sshepp

版面责编:彩火·阳

WE2000 可能是 PS 的最后一作了，没有 PS2 的我不免有些黯然神伤,不过新的作品总会给人带来新的希望，由此我也隐约看到了足球游戏的未来，这项给世界带来欢乐、带来忧伤、带来兴奋、带来刺激的运动也同样为世界上所有热爱足球游戏的玩家们带来着欢乐、忧伤……



如果有人问你足球的真谛是什么? 恐怕你无以作答。我想踢过足球的人一定应该知道吧，但倘若你在家中独享或与朋友共享这款足球游戏并真真正正地投入其中，我想你一定会找到答案。

在这个世界里，你时而好象坐阵发令的统帅、时而好象场上拼杀的战士、时而又好象偌大斗技场中的一名观众，无论哪一种感觉都是那么的自然与真实。当你真的融入其中，作一名发号施令的教头，场上爱将任你调配，阵行变换尽在掌握，巧用计策去赢取一场场关键赛事的胜利，那种成就与自豪是那么的非同寻常；或许你是一名骁勇善战的球员撕杀于场上，用顽强的防守瓦解敌人犀利的进攻，用灵巧的传递撕破敌人坚固的防线，用精湛细腻的脚法打破僵局力拔头酬；或许你是一名翘首期盼观众，为自己心爱球队的胜利而欢呼,失利而懊恼。同喜同悲,一切只为这心爱的足球。

每个人欣赏标准不尽相同，凭借欧锦赛的最后一掷，为法国队登上王座立下头功的巴特兹、球坛丑小鸭斯科尔司、灵巧飘逸的欧文、右路恶魔菲戈、防守天才卡那瓦罗、让每名后卫都不敢掉以轻心的阿根廷雄师巴蒂斯图塔、法国队的精神领袖齐达内、亚洲足坛新贵中田英寿、放马亚平宁的马明宇、非洲制高点卡努,可能都不是你心目中的英雄，也许你更加崇拜现实中的自己或是一名虚拟的偶像，你大可以放开手脚去锻造这样一名角色，让他在这个足球的世界中"肆意"驰骋展现自己的才华。

足球是一种语言，是一种交流方式，更是全世界全人类的一种财富。愿天下所有热爱足球运动的人们都能够喜爱上足球游戏，一同(利用网络）畅游于这个精彩绝伦的美妙世界之中，祝足球游戏好运！



樱大战

帝国华击团角色性格彻底研究

文/责编:战樱 Phoenix

吃完晚饭，静静而慵懒地坐在计算机前，随手从墙上的CD“阵”中抽出『樱大战·帝击歌谣全集』。随着乐声的绕梁，我的思绪似乎又回到那与帝国华击团的可爱女孩子们一起扫灭邪恶的幸福时光……写这篇文章也可以算是对自己有个交待了，毕竟这是我喜欢的游戏，也是在SS时代玩的遍数较多的一部SLG。作为玩家的你要周旋(?)于各位女角色之间，根据你在游戏中不同的表现，将会影响到你与其他角色的亲密程度，而最终游戏通关时，与你长相厮守的女孩就是与你感情度最高的一位。由此可见，掌握对方的性格并投其所好是多重要啊!(泡妞不二法则 :P)相信众多的樱迷已经将此游戏通了N次了，攻略自不必多说，这次从游戏设定上来分析各个角色的性格，相信读起来别有一种感觉吧？！

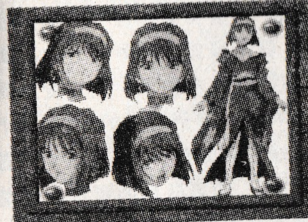
先是主角真宫寺樱。她生于7月28日，狮子座。此星座象征了力量、活力与勇气，也是王者的代表，因此狮子星座的人大多是领导型的人物，从此一见便知此人必是主角中的主角。狮子座的人富有领导才能，所以在事业上也常是居于领导地位的人物。看看游戏中樱的必杀技就知道了，她的必杀是击杀正前方的魔物，射程无限远；到了游戏的后期更是夸张，可以攻击前方宽度3格内的所有敌人!因此，如果能够善加利用，完全可以在战斗中围绕着樱来组织进攻，由大神一郎和其他角色吸引敌人，在适当的时候由樱完成必杀，可一举击溃多架敌机，再加上樱的气合速度在所有人中是最快的一位，实在是一个厉害角色!



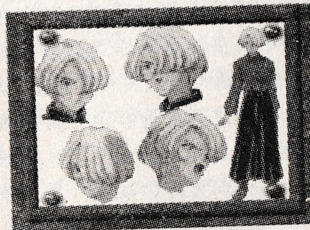
接下来是桐岛完奈，9月7日生。如果你简单地把她看作处女座就大错特错了!处女座的性格通常是规规矩矩且神经质，有计划性、慎重、讨厌半途而废。可千万别忘了，桐岛是个B型血的处女座。B型血的气质决定了她的性格乐观且草率、行动力旺盛的另一个侧面。这略有矛盾的两种特质融合在完奈身上就赋予了她一种大方干脆有毅力又温柔的的性格。如果你觉得在游戏中她温柔的一面表现得还不够的话，去玩玩“花组方块”的剧情模式就知道了，当你费尽千辛万苦为完奈找到她要的那本书的时候，她竟然只是为了书页中夹着的那一片红叶……看着她脸上的那一抹红晕，想不相信她是处女座也难啊(别总是以为她是个250了)!



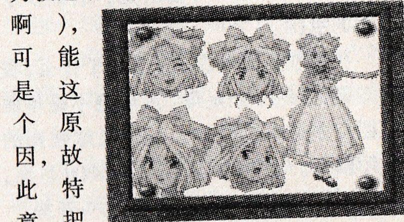
摩羯座的神崎瑾有着富裕的家境，她优雅的仪态和迷人的风采很令人着迷，学业和运动方面也成绩优异，但是性格中好苛求和讥讽的一面让她给人一种难以接近的感觉。实际上，如果你认真去发掘，就能看到神崎身上那种独立、勤勉、充满自信的品格。



生于俄罗斯的玛莉亚拥有双子座特有的机敏的头脑，因此也理所当然的成为了帝击花组队长大神的左膀右臂(在大神加入花组以前，玛莉亚则是花组的临时队长)。玛莉亚的回忆中埋藏着一块永远的伤痛，而同样也期待着一份属于自己的爱情，这，或许是双子座的双重性格使然吧。



李红兰是唯一一个来自中国的花组队员，她是那种很能体贴别人，心思又细腻的双鱼座女孩。她活泼开朗又温柔的性格也使她充分体现出东方女孩的迷人之处，同时，她丰富的想象力也促使她成为了光武的开发协助者，游戏中她发明的那些令人匪夷所思的东西给人印象真是深刻!(笑)



我很奇怪为什么像爱丽丝这样的法国“未成年”少女也被列入女主角成为被追求的对象(个人意见，不许骂娘啊)，可能是这个原因，故此特意把她设定为巨蟹座。巨蟹座女孩的守护星是月亮，正是女性的象征，也就是说这个星座的女孩很有女性的特质，所以么……受到异性青睐是顺理成章的吧，我也不多说什么了，哈哈!

从星座角度来看《樱大战》众角色的性格设定，也许是很另类的评论，不知大家是否对此感兴趣呢?现在该系列马上就要推出第三代了，拥趸们马上买DC吧，Yohoo……








金玉其外

我看 FIFA2000

回 运行机种：PS2
回 制作公司：EA SPORTS
回 发行日期：2000 年 5 月 25 日

◎ 品论人：王骏生

首先想说明的是，这里的 FIFA2000 指的是 PS2 版。我很少玩 PC 版足球游戏，只是想从一个家用主机足球游戏玩家的角度来说说这个东西。

FIFA2000 作为 PS2 上第一个足球游戏，其水平是很难让人与这台超级主机划上等号的。不，我指的并不是画面。事实上，FIFA2000 在这一点也没有辜负玩家的期望：丰富的动作、逼真的表情、庞大的气势...唯一可惜的是，它缺少了足球的氛围。

我实在不太明白 EA 想要干什么，我只知道，这绝不是足球。足球绝不是华丽贴图与多边形的堆砌。现代足球强调的是用脑踢。遗憾的是，在 FIFA2000 里面，玩家所能够看到的只是一群无头苍蝇。

守门员是最令人吃惊的，他们好像不知道自己的职责是看守大门，往往象花蝴蝶一般翩翩飞到中场参与争夺－－无论你是选择曼联还是中国队，你的守门员一概都表现出哥伦比亚人伊基塔般的疯狂。于是对方的球员只要轻轻一吊高球...大家都能想到会是什么样的结果。由于游戏中守门员是不受玩家控制的，这样重复个 3、4 次，你就等著看自己那张被气氛扭曲的脸吧！但令人感到无法理解的是，这种表现出超常低下智力的守门员，却经常会有惊人之举。这往往发生在近门施射的时候，任凭你怎样狂轰滥炸，守门员就是能够力保大门不失。哪怕你刚刚看到他在右面扑倒，他也会立即把左面的射门挡出。令进攻方气掉大牙（我有一个朋友真的气得把假牙也咬掉了）。守门员的人工智能尚且如此，队员的就更不用提了。传球的精准倒是不假（准得简直象有根绳子牵著一样），但你打打配合试试－－你的同伴简直不知道自己要干什么！没有位置感、没有合作意识、不会切空卡位...他们唯一能做的，就是顶着个世界闻名的真实姓名，站在那里象木桩子一般浪费空间和时间！最可气也是最可笑的，就是那个带球动作，球在队员脚下，就象系了根看不见的橡皮筋，随着队员的脚步而拉动...这难道还是足球吗？

游戏中虽然使用了大量的 MOTION CAPTURE 技术来描绘队员的动作（据说所有的动作都是中田英寿先生亲自完成的），但显然只是用在动画生成上，而没有采用最先进的"蒙皮"技术。单个动作本身固然漂亮潇洒，但细节方面却实在不可考究——队员转身时居然会原地转圈。起跳或者跑动时丝毫没有重量感，就连前后两个动作之间的连接也常常出现不协调的情况。这样的技术又怎么能够组合成一个优秀的足球游戏呢？反过来看看 WINING ELEVEN，没有真实的姓名、没有漂亮的贴图、没有细腻的表情，但那个，那个才是真正的足球！

朋友曾经告诉我，说习惯 WINING ELEVEN 的玩家，是无法理解和体会 FIFA 足球的魅力的。我希望朋友所说的是真的，但我也真的感到幸运。幸亏我无法理解 FIFA 足球系列的"魅力所在"。



要移植还是要游戏

——谈 EA"NBA2000"的 PS 版

回品论人："批斗专家"王紫烁

版面责编：彩火·阳

好游戏对玩家来说是一个漫长而喜悦的体验旅程，尤其是优秀的体育类游戏，更能令玩者不断在熟悉的环境中发现新的乐趣，进而流连忘返。

EA.SPORT 是欧美体育类游戏的霸者。作为此领域的领路人，她的几大系列一直为广大玩家所期盼。本人是一个篮球迷，也是 EA 公司 NBA 系列的忠实拥护者，自从 MD 时代的 NBA'95 移植版开始，到如今已经是本人第六个赛季的假期了。回味 2000 年在电脑屏幕前经历的大大小小百余场比赛，不知要高兴还是要悲凉，因为盼望的下个赛季尚有时日，而眼前一时冲动买下的 PS 版又是如此令人失望。

其实在购买 PS 版之前我一直举棋不定，因为 PC 版 NBA2000 对配置要求很高，在我赛阳 500、64MB、TNT2Pro（16MB）的机器上也无法将全部特效打开。这样的游戏，移植到在 PS 上会有怎样优秀的表现吗？

但我还是买下了，因为我觉得移植版本必然要有特殊的处理，以适应不同机种的硬件状况和玩家口味，再加上冲动——结果自己给自己拽破了一次眼镜。PS 的 NBA2000 太逊了，这连三岁小孩都可以看得出来。

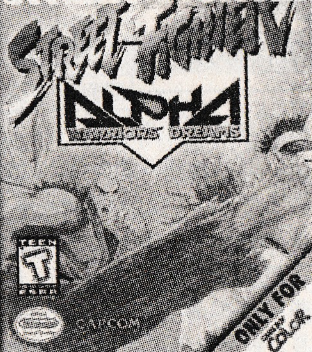
质低主要表现在游戏画面上（其实 PS 版除了游戏画面，在其它方面则同 PC 版没有什么很大的区别——连读盘时间都差不多）。虽说球员比同 PC 版中档精细球员还要质感一些（但粗糙得多）、球场地板效果尚佳、人物阴影及投影明显（几乎是 PC 版最高水准），甚至保留了活跃的背景观众（这项在 PC 中是相当吃资源的），可以说，能够达到这些局部的表现力对于 PS 来说以属不易。但是局部之和≠总体表现，尤其加上昏暗的灯光，我们能够看到的只是黑人球星和黑色韵律。在电脑前享受惯了 1024*768 的细腻，面对现在粗糙，尤其是严重跳祯的游戏画面，我直想作呕到天明，后悔为何有了极品还想收着垃圾。

好在游戏的操纵性在原有的基础上有了点滴细微的提升，才让我没有立刻关机。其实欧美游戏在操纵感上一直都有很大的问题。我的一个朋友自从玩了 KONAMI 实况足球之后，毅然放弃了曾经热爱的 FIFA 系列——为的只是能在手尖触摸灵活的球感。NBA2000 的手感在多年努力之后比起前辈们有了不少进步，但仍摆脱不了明显的僵硬感，这点在 PS 上得到了少许提升（也许要拜托跳祯给眼睛带来的错觉）。

总之，PS 版 NBA2000 在我这个"老球员"眼中是比较龌龊的，真不明白 PS2 上都在制作的游戏为何还要出 PS 版，难道想多赚一分是一分？若真如此，便不可能有出色作品，也会在玩家心中留下负面影响。



STREET FIGHTER ALPHA（GBC）



基本资料 回 运行机种：GBC
回 制作公司：CAPCOM

品论人：Felix

版面责编：彩火·阳

不知道有多少人会在GB上打街霸，不过CAPCOM仍旧将这款PS、DC以及街机上最经典的2D格斗游戏一代又一代地向GB上移植。最新版的Street Fighter Alpha(也许玩家更习惯称之为SF III)已经发布很久了，笔者一直没有时间一睹"芳"容。直到某日，我偶然在地铁车厢里看到一玩家手握GBC疯狂搓招，凑近一瞧，哇，只见屏幕上"太阳"光芒万丈——刚好见到这个可怜的玩家被对手以超杀KO的一幕。

好了，言归正传，作为GB上为数不多的格斗游戏之一，Street Fighter Alpha(以下简称SFA）进一步发掘了GB的硬件潜力，而且它对整个街霸格斗系统的移植度非常高，几乎所有大家熟知的技能都能在SFA中找到。

"压感"式击键——指头尖上舞蹈

在GB上打FTG最不利的就是它只有A、B两个键用来定义拳和脚，缺少了有六个键的手柄，SFA是如何让GB区别轻中重三种不同的击打技呢？如果只能设定B键为拳、A键为腿的话，那玩起来的感觉恐怕也就跟FC上的十二人街霸差不多吧。值得庆幸得是，聪明的开发者使用了一种"分级控制"（A-grade control）的方法，通过判断按键时用力的轻重来分辨三种不同的击打方式。这种"压力感受器"式的设计极少用在GB的其它游戏上，由此也可以看出GB在硬件性能上是很强的，所有按键不仅仅是通过触点的接触来传递信号，而且还能分辨和判断出按压时力道的大小，并根据不同的判断结果对信号做不同的处理，这真不愧是高技术的产物啊。因此，如果你想测试一下自己的手指感觉是否灵敏，是否可以精确地控制力道，不妨来玩玩SFA，看看你能否轻松使出豪鬼的"瞬狱杀"。



流畅的动画——出招更容易

以笔者的经验，SFA几乎可以说是所有街霸系列游戏中出招最顺畅的一个了，这得益于流畅的动画设计和GB上那个微型（较之其它游戏机而言）的十字键盘，看来此游戏的开发者真是善于化硬件上的劣势为优势啊。微小的十字键虽然容易在发招时按错方向，但它只需用拇指指尖即可完全控制，大大减少了出招时手指所需移动的距离，而且反应异常灵敏，一旦习惯了，你就会发现自己简直就是一个"随心所欲，收发自如"的武林高手。笔者在与机器的对战中能够多次、任意地使出许多在PS、DC实战中很难应用的招数（譬如Birdie那招绕把两圈的超必杀），而且我"惊奇"地发现，即使是一个没怎么玩过FTG的玩家，只需在十字键上一通乱搓并结合A、B键上的乱按，也同样能发出许多超必杀(这是通过实验得出的结果)！这可是格斗游戏菜鸟们的福音啊，从此再也不必苦苦钻研那些格斗技了，什么连续技啦，反击技啦，挑衅技啦，都会被你于"不知不觉中"使出来。看着对手在"一片阳光"中升上天堂，相信所有人都会美滋滋地问自己："我是不是已经是一个高手了？"

谜——三个隐藏人物

游戏一开始可以选择十个人物：Ryu、Chun-Li、Charlie、Ken、Guy、Birdie、Sodom、Adon、Rose和Sagat，老牌玩家可能发现，这里面缺少绝大部分的蓄力型选手，不知是何原因，也许是为了适当地保护一下GB的前面板吧，以防在使用这些招大力猛的人物时双手用力过度而损坏按键？继承街霸系列一贯的特点，本作有三个隐藏人物等待着众位玩家去发掘，至于使它们出现的方法嘛——哈哈，笔者也不知道。有一本售价$12.95的Street Fighter Alpha Strategy Guide可以告诉我们一切，但是谁买得到而且买得起啊？所以如果有高手已经洞悉了其中的所有秘密，希望不吝赐教啊。



最后还有一个小插曲，我那天去买这盘卡，试玩、付账、收货之后，听到售货小姐对记账先生说："嘿，你登记一下，街霸三又卖完了！"——看来这款Street Fighter Alpha还挺受欢迎嘛！

ボケシト电车2

运行机种：GBC

品论人：Felix　　版面责编：彩火·阳

COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD. 出品

？？

在坐地铁的时候玩什么游戏最适合？我想应该就是这一款"ボケシト电车"2代吧：地铁走一站，你也走一站；地铁拐弯时，你控制一下速度；地铁进站时，你鸣一下笛；当整个车厢缓缓地停止时，看看你是不是也恰到好处地将列车准时停在了停止线上。

与1代颜色单薄的画面相比，ボケシト电车2代的全彩画面无疑更加吸引人。无论远方若隐若现的楼宇建筑，还是身边匆匆掠过的树木和电线杆，都因这细腻的色彩而显得更富有质感；控制面板也加入了一些立体化的元素，不再是原来平平的样子，使我感到是在操纵着一辆真实的列车。身着墨绿色制服的可爱的列车工作人员挥舞着红色小旗指引着我"出发进行"，一段令人憧憬的旅程就要展开喽……

新、新、新——几个新元素

1.新线路

在2代中，一开始可以选择的线路增加到了三条，分别是：小田急线、南海线和メトロ线。这三条线路各具特点：小田急线是一个环线，沿途需要停靠的车站有6个，但在这六站之间分布着数个只需直接通过的小站。虽然这些站可以直接通过，但也必须在规定的时间内准时通过，太早或太晚都会被扣分，这一设定与PS版的电车GO！2代有很大不同。南海线是一条驶往关西空港的特快线路，沿途有十二站要停。这条线最大的特点就是"快"和"急"两个字："快"是指此线行驶的最高时速可达120km/h；"急"是指即使你用这么快的速度来行驶，也经常会晚点。因此这是一个难度很高的线路。メトロ线则是一条地铁线，也是最容易"完走"的一条，但要想得到很好的评价同样不是那么容易的。

2.新场景

2代中增加了许多新的场景，メトロ线的地下铁路场景最有代表性——前方漆黑一团，只有红、黄、蓝三色的照明灯时隐时现，忽然间黑幕中透出一丝白光，那白光逐渐扩大、展开——噢，原来要进站了。除此之外，地上线路增加了大桥和隧道等场景，并为之配备了相应的制限速度。这样一来，我们的旅途就真有"穿山过海"的感觉了。

3.新操控方式

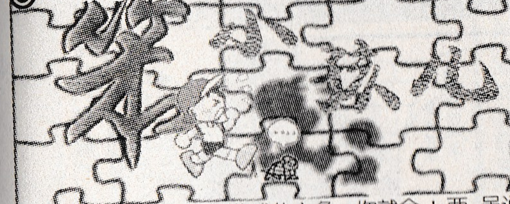
本作包含了多种新型列车，其中南海线上的列车需要用双手操控，玩过1代的玩家一定有印象——1代中所有列车的操控只需左手即可完成（右手可以用来喝水吃面包），而在这里你必须用双手操控八个档位来加速减速，在这个以"快"和"急"著称的线路上，还真是有些手忙脚乱呢。

神秘的隐藏线路

每当"完走"一条线路之后，就会有密码出现，记下它们，并将其填入主选单的最后一项（注意与线路名称对应），就会有隐藏线路出现了。

好啦，列车员在催了，"电车，GO！！"

超级愚笨，绝对纯真



运行机种：PS
制作公司：ENIX
发行日期：1999年6月3日

推荐理由：
①箭头脑袋愚主角
②超级公司的低级作品
③令人绝倒的愚蠢动画

说真的，只要看到游戏的主角，你就会明白游戏为什么会取这个名字了。看到图中左侧那个一脑袋箭头的家伙了吗？实在不敢相信，这样的形象竟然能够成为游戏中的你！说起来，在日本都被专门归为"笨蛋类"的这款游戏，初始还真让"小火"我难以接受，看着箭头人，就没有了胃口。但另类自有另类的乐趣，在硬着头皮进行下去之后，才确信自己的选择没有错误。



目前在世面上畅销的各种游戏，无论在画面还是系统上都日趋复杂，所以攻略本也都是越做越厚，一个游戏经常还没有开打，我就一头在倒在厚重的资料中不醒人世了。在玩《笨小孩》的时候，彩火也有过同样的担心，害怕本就另类的游戏在系统上不易入手。亲身试过之后，感觉只要用方向键和○键就可以完成所有操作，真是简单得不得了。说到这里，那些身经百战的朋友会认为这种游戏没什么搞头吧。其实往往简单的游戏都会蕴涵着丰富的游戏乐趣。就像方块和泡泡龙，不知多少玩家曾经或正在他们面前兴致勃勃地玩着。

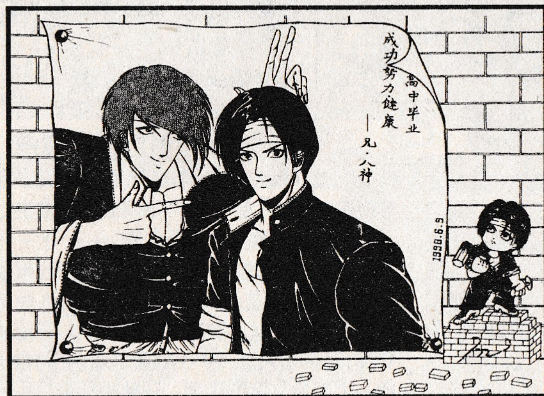
话题回来，《笨小孩》可不是按照常理出牌的呦。游戏的大背景就是在世界各地结交朋友。在笨孩老总（一个长颈鹿？）的指示下，我们要穿过一道道的纸门，在不同的地方认识各式各样的人。世界真是千变万化，什么人都有——朋克人、海马嘴、人面牛等等，反正尽是些似人非人，可爱（？）又丑陋的东西。虽说这些朋友一个个都不面善，但却多是善良的好人——正所谓人不可貌相，谁说好人一定要有如意外表呢？？？

要说，游戏的目的应该是结交朋友，但这里可没有现实生活中那么多复杂的人际关系，也完全没有《心跳》中的费劲心思。在这里交友，简单得只靠一个小益智游戏。到时会出现一个组合文字的画面，只要胡乱敲打组合一番，就会出现一段（极为愚蠢的？）动画，动画内容会根据你拼写的方式不同而有所改变。不要担心，即使你不懂日文也完全没有关系，只要记着组合方式就可以，迟早能够将朋友"蒙"到手。得到了朋友，老总长颈鹿就会奖励你一些交通工具，像什么蜗牛、蚯蚓、游泳圈之类的怪东西，以便让你翻山越岭到更远更复杂的地方去。世界就是在笨孩一步步的努力中变得越来越丰富，想来我们看到的游戏世界也就是笨孩自己心灵世界的反映。当他有了更多的体验之后，他眼中的世界自然就更加丰富多采了。

到此，游戏的评介算是结束，但不得不提的是，如果没有制作公司的名气，想它也不会有很大的名气。的确，开始时彩火根本没有想到，怎么一个另类得有些"愚笨"的游戏竟然会是ENIX出手制作的，并且曾经挤进了销售排行榜前10名。个中缘由在这里不在详谈，但不少日本人生活压力都不小，选择这种纯娱乐放松的游戏来排解情绪应该是一个解释。

好啦，这次彩火的另类大餐先给你们喂到这，下辑还会有更精彩的，不要错过呀。此外，如果你玩到什么比较另类的游戏，别忘了写出来给大家侃侃呀！

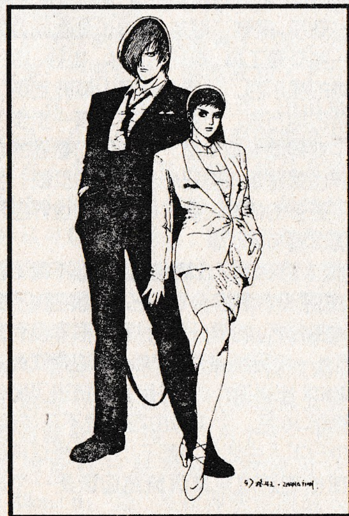




◀《草雉与八神》北京 Warsong

◀S：现在对PC游戏已经不象前几年那样糊涂了吧！
P：不知至今草雉是否还在念高中啊！（『L·P』：★★★）

▶S：草雉不会真的这么不讲卫生吧！
P：他有那么帅吗？我丝毫不觉得。
（『L·P』：★★★）



▲《97格斗王》陕西勉县 张健

▲S：他们是要去参加舞会吗？
P：想想八神的舞姿一定会在舞会上大出风头。（『L·P』：★★★）



▲《99´草雉新装》 绥化 Villain

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期《电子游戏软件》各一册。一般情况不退稿，作者在3个月内稿子未被采用，可以另作它投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内(即一本杂志大小)，避免后期制作困难。一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。多谢大家支持！！！

廊主SHADOW和PHOENIX启

大墙画廊



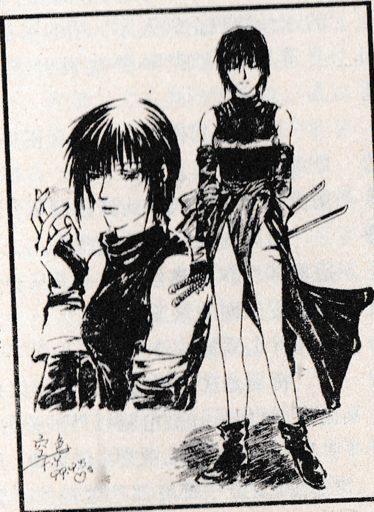
▶《八神庵》甘肃白银 杨杰

▲S：难道他是心脏病发了吗？
P：又有些港版的味道……
（『L·P』：★★★）



▶《最终幻想Ⅷ》广东吴川 暴风少年

▲S：这一难道是陆行鸟吗？
P：好象我没有得到这样的幻兽啊！
（『L·P』：★★☆）



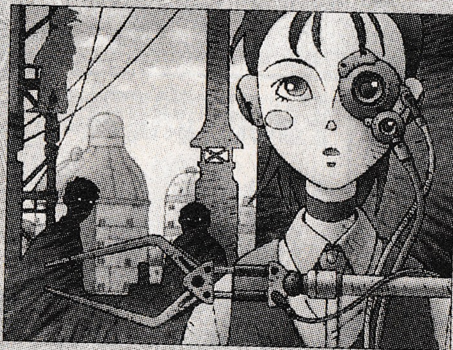
▶《空色》福建龙岩 陈彦

▲S："空即是色"令我想起了那首『皇后大道东』。
P：色何时才再出山登场呢？
（『L·P』：★★★☆）



▶《侍魂之风间兄弟》哈尔滨 王昌明

▲S：突然想起"侍魂"已经久违了。
P：两位兄弟当时还是人气蛮高的啊。
（『L·P』：★★★☆）



网络文摘

怎样发现优秀的游戏企划人才

（摘自SINA游民部落）

看来关于游戏企划的困惑，始终困扰着一些游戏人，曾经有玩家多少次指责国产游戏在策划方面的不足，都不能使我们警醒吗？我们的业界还不重视游戏企划的地位和重要性吗？

如果还不实行"游戏设计师核心开发制"，我敢断言，这样的游戏公司也许会赚一时的钱，但绝不会有前途！更不会成为国际级的游戏企业！

正如打扑克牌，游戏公司手中的王牌，不是谁比谁的钱多，资金与技术仅仅是基础，而是看谁手中拥有王牌的游戏设计师！这才是真正的大王牌！小王牌则是看谁拥有一流的研发技术，如一流的程序设计师和美工力量。（还要看公司侧重于发展哪些游戏类型，有些游戏技术比较重要。）

那么，如何发现和培养游戏企划人才呢？这一点是国内业界的弱项，而且不仅仅是弱项，基本就是先天不足，没有人懂得如何才能发现游戏企划人才，更何谈培养游戏企划人才，况且急功近利的厂商不会有培养人才的概念。

大多数国内的游戏公司，一切都是在错误的上马游戏项目，错误的游戏开发机制（游戏企划没地位），错误的选择游戏企划人才（用的都是能说会道却没有实际游戏设计潜力的人）。

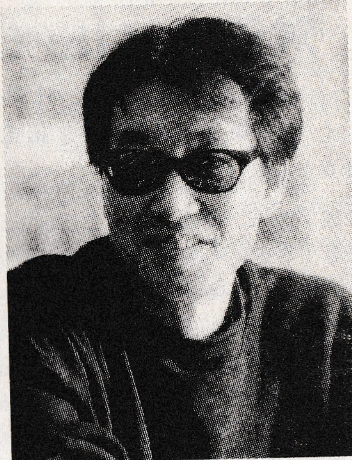
那么，怎样才能发现真正具有发展潜力的游戏企划人才呢？并把他们培养成为优秀的游戏设计师呢？

假如我是一个游戏制作人，需要招募和发现游戏企划人才，只会看企划的三方面的素质：

1、有什么爱好。

特别是注意候选人自少年以来的爱好，而且最好是电脑以外的爱好，如音乐、体育、电影、文学、美术等，并且在这些爱好中都有那些独特的经历。

所谓功夫在诗外，这些东西非常重要，是决定一个游戏企划发展潜力的基础！正如《樱大战》的设计师广井王子，童年开始就非常喜欢电影，经常模仿电影中的人物，自己编导情节，甚至自己裁剪布料做成电影中的道具服；再如《创世纪》之父里查德·加利奥特，他在高中时期就整天沉湎于研究纸上游戏龙与地下城及其手册。



↑『樱大战』系列的总监制广井王子。

三岁看大，七岁看老，虽然没有这么夸张，但却有很深的道理。金庸在少年至大学时期，可以说是饱览中外文学书籍，特别是古今的武侠小说，使他编故事的能力非同一般，且具有很高的历史文学底蕴，至今无出其右者。

游戏企划也是一样，这些根子上的东西决定了他们各自的游戏研发风格和潜力。

2、对游戏的看法和若干游戏创意。

不要求企划有多么优秀的理论水平，因为大多数游戏设计师并不是理论专家，所以我们需要的是闪光点，也就是在他们的观点和游戏创意中有什么让人眼睛为之一亮的闪光点。而且这些闪光点必须给人以一定的启发和认同。

对于游戏创意无需要求企划说得太详细（以免有抄袭之嫌），二三百字足矣，真正有新意的游戏创意都是那种两三句话就能概括，但细说起来又是洋洋万言也说不完那种。

3、工作态度和工作能力。

这第三条就需要实际中慢慢观察了，工作态度是指企划在游戏设计中采取的什么态度，是认真严谨、精益求精，能够不耐其烦的改进和丰富其游戏设计，如果有工作狂倾向那就最好。

工作能力就是企划的工作效果，两个游戏企划在同样的时间，交出同样字数的企划书，其质量绝不是一样的，甚至可能有天壤之别。

有一种企划是不可取的，就是那种"头重脚轻"的游戏企划，在写游戏企划书是绞尽脑汁使其如何天花乱坠，一旦深入到游戏设计后期的细节设计中时，往往又填鸭式完成设计任务，很少深究过自己游戏中的每一个细节是否合理是否可玩……

还有第四条就是企划的人品，既然实行的是"游戏设计师核心开发制"，所以一旦从中选拔优秀的游戏企划出任总设计师，那么他的权威是不可动摇的，而此时一个领导者的人品是很重要的，最起码一条是能够和其他开发人员相处融洽，及时沟通。

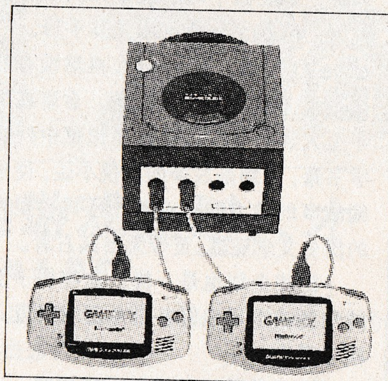
还有一些其他细节判断方法就再不能公开了，免得又教会那些能说会道之徒作秀的技巧，使他们更轻松混入游戏企划这个神圣的职业，哈哈，可能是我太杞人忧天了吧。

对于 GAMECUBE 的分析和预测

文/评论员 Mushroom

（摘自网络杂志"电玩俱乐部 SpaceWorld2000 特刊"）

终于，Nintendo 将新主机的盖头完全掀了起来，让所有苦苦等待的人们兴奋了一把。从现在开始，业界第三竞争者登场，不会再有 DC 一家苦战 PS2 的格局了。但 Nintendo 和 NGC 的未来如何，能否在竞争如此残酷而激烈的市场上成为霸主呢？或者只是象 N64 一样做一代平庸的主机？或者会完全失败？让我们从 NEC 的设计思路谈起吧。（以下文章只代表作者个人意见）



■ Nintendo GameCube 硬件设计

纵观 NGC 的硬件指标，Nintendo 从头至尾贯彻了一个主线：性价比。与 Sony 和 Microsoft 不同，NGC 并没有为了追求性能使用高价高性能的硬件，而是着力解决了瓶颈等限制机能发挥的问题，使用的几个关键技术更为 NGC 省下了大量的开销。S3TC(S3 贴图压缩技术）和 Factor5 的声音压缩技术是最有代表性的，最明显的效果就是显存和内存好像一下子大了好多。从画面看，多边形数量上 NGC 只比 PS2 稍微多一点，但贴图效果和反锯齿能力则大大超越了对手。在 High Polygon Car 的 demo 中，贴图的清晰度和色彩远远超过了至今所有游戏的极限，画面效果即使在 CG 中也属罕见。Lugui 和 Zelda 的 demo 将光源效果发挥得淋漓尽致，这又要归功于硬件实现的 T&L。用四个字来概括 NGC 的图形能力，重在质量。

N64 出现时代表了当时业界的最高水平，但由于过分追求了性能和低成本，再加上完备易用的开发工具迟迟不能推出（还有备受指责的卡带系统），被开发人员认为是开发环境恶劣之典范。与之相比，PS 的开发要简单的多，所以大量的第三方厂商趋之若骛，因此这次 NGC 的开发中一个重要的环节是如何创造一个简单易用而又强大的开发环境。从 Nintendo 自己的信心，这次展示的 demo 以及现有的第二方、第三方厂商的反应来看，NGC 将不会重蹈覆辙(好想看看啊)。如果 Nintendo 能利用 Sony 的失误在最近拉拢一定数量的第三方开发厂商的话（尤其是日本），那对于将来的竞争会有相当大的影响。

■ Nintendo GameCube 软件支持

与日本游戏厂商对 PS2 近乎疯狂的开发计划相比，NGC 在这个方面要

薄弱的多。目前，日本最大的 5 个第三方开发厂商（KONAMI、SQUARE、NAMCO、ENIX、CAPCOM）中只有 CAPCOM 有 NGC 软件的制作计划。如果这种情况继续下去的话，NGC 在日本可谓是出师未捷身先死，绝无成功的可能。但游戏厂商都是以利益为第一目的的，更不想硬件市场被任何一方垄断，所以现在就断言 NGC 的失败为时尚早。

在 N64 后期，Nintendo 自己制作的游戏以及日本第二方，第三方厂商制作的游戏销售情况很好，甚至超过了 PS2，这是 Nintendo 十多年来培养核心玩家的成果，这个市场是谁都无法夺走的。加上与 Game Boy Advance 的连动，NGC 现在的处境要比 N64 当年好得多了。不过看看与 NGC 同时发卖的游戏，只有 Mario 是能够在日本大卖的。如果 Pockemon 和 Zelda 能与主机同时发售的话就好了。Nintendo 目前在日本也在不断的建立第二方软件厂商，但到底能发挥多少作用现在仍不得而之之。

美国的情况要好得多了。SNES 和 N64 培养了无数的核心玩家，这代表了巨大的市场和良好的未来。看看现在公布的游戏吧，几乎每一个都能在美国创造百万以上的销量，Mario、Zelda、Metroid、Wave Race 个个都是能引起轰动的游戏。加上 Nintendo 海外强大的第二方，第三方软件厂商的支持（绝对超过 Sony）和游戏质量上良好的名誉，还有 Pocket Monster 核弹一般的巨大威力，可以断言 NGC 决不会输给任何一个竞争者。

■ Nintendo GameCube 与竞争对手

NGC 与 DC：DC 是四大新主机中第一个推出的，目前软件支持最丰富的主机。主要支持厂商 SEGA、CAPCOM、NAMCO(好像不是很卖力啊)，GAMEARTS 等和一些欧美游戏厂商。与大量的街机移植作品相比，NGC 的市场定位要好得多，机能要高的多，只是缺少日本第三方支持这方面是一样的。现在的 DC 定位是 Internet Solution Provider，网络化的方向很明显，但目前看来这只会吓退一批日本的游戏制作者而起不到什么好的作用。DC 的机能还是不错的，开发也很简单，因此不会太快退出竞争者行列吧。但 DC 能做到的 NGC 都能做到，竞争中 NGC 会有明显的优势，所以 NGC 一旦推出，对 DC 的市场打击将是致命的(尤其在美国)。



NGC 与 PS2：PS2 是目前人气度最高的主机，有大量的第三方软件商的支持，这方面是无与伦比的。但就目前情况看，PS2 的软件销售很差。主机普及量 3M 了，但软件销量只有 4M 多一点。除去卖的最好的 3 个软件(每个销量都在 80 万左右)，剩下的近 40 个就惨了。加上软件制作难度很高导致的成本上升（到目前为止也没有很好解决)，小一点的公司会很头痛的。NGC

在硬件配置上比 PS2 要合理，成本低很多（打价格战很有利），开发环境也要好得多，性能只高不低（主要归功于硬件 T&L），优势也是很明显的。但软件商的支持方面则是完全不利的。没有 SQUARE 的游戏在日本似乎就是死路一条，ENIX 看来也不会有太大兴趣，如果象 N64 一样不能解决这个问题的话迟早是完蛋大吉。没有 DVD 播放功能的 NGC 在销量上不可能超过 PS2，但同样水分也少很多，更不会出现只买机器不买游戏的情况。

NGC 与 X－BOX： X－BOX 是 NGC 在欧美最大的竞争对手。以 Microft 的财力人力，X－BOX 的硬件机能无疑将远超任何一个竞争对手，DirectX 的开发环境也绝对不会比 NGC 的差，还有 x86 系列的 CPU 会使大量的 PC 游戏涌入 TVGAME 的市场。但有利则有弊，MS 是醉翁之意不在酒，在 PC 游戏市场大量萎缩的今天，其用意不过是为 PC 游戏延续一点香火不至全灭而已（游戏是家用 PC 的最大用途，如果能将游戏机软件开发厂商引入 PC 的话 PC 游戏业可能再一次复兴）。至今为止，X－BOX 的软件支持少的可怜，而且决不会有大的日本第三方厂商为其制作原创游戏，因此销售前景很是不妙啊。欧美情况应该好一点，但仍然有许多软件商对 X－BOX 的未来不抱希望（如 3DO），而所有加入的大厂商都将 X－BOX 作为移植的目标（对于自己喜爱的游戏是不会等移植版出来再买吧）。相比之下 NGC 的软件有着相当大的优势，所有 Nintendo 和第二方厂商制作的游戏都不会出现在其他平台上，而这些正是 NGC 的精华部分，就这一部分就足以让 MS 汗颜的了。加上没有 PC 与自己抢市场，价格也一定会比 X－BOX 低得多（除非 MS 倾销），竞争会比较有利于 NGC 这一边。

■ **Nintendo Game Cube 的未来**

还有十个半月 NGC 就要推出了，而这十个半月也是 NGC 最关键的时刻。

A. 加快软件制作速度，争取在推出时能有至少 2 个 Mario 级的游戏和多个第三方软件商的作品。

B. 继续改善硬件机能和开发环境，不能让 MS 甩的太远，更不能让 Sony 赶上。

C. 尽可能拉拢日本五大游戏制作公司，公布一些重量级的游戏开发计划。

D. GameBoy Advance 和其他外接设备的发售和公布，这是制作独一无二的游戏前提。

E. 可能的话收购一些能够制作优秀游戏的小型公司，加强自身的实力，提高软件数量。

预计最差情况： 在日本如 N64 一样死不瞑目，大量游戏延期。美国也只是一台二流机种，获得的只是 N64 核心玩家的市场和部分现在 DC 用户的市场。预计销量：20M－30M。

预计最好情况： 在日本和美国有大量软件商支持（最好包括 SQUARE，但 CAPCOM 是首选），又一次成为游戏业的霸主。预计销量：60M－70M。（要是能提前推出就太完美了，可惜我都觉得不可能）

我最爱的任天堂这次一定会赢的。

责编 伣霸

完全小说攻略

VALKYRIE PROFILE™

～死の先を征く者たちに贈る福音書～



神界ヴァルハラからの旅立ち、
不浄の者との死闘、
勇者の魂との邂逅……

北欧战神传

续一 ～至高至深，至纯至真～

完全感动攻略

(接上期)登场人物简介

★芙蕾★

等级●创造生命者

种族●地之神族

年龄●26(以人类的算法)

性别●女

出身地●雅鲁哈拉

芙蕾为地之神族的第二级神，神格和实力都仅次于主神奥汀。身为奥汀的辅佐，她负责传达奥汀的命令给巴尔基里。冷静沉着，从不显露感情的她，第一眼就让人觉得十分冷酷。但是，那或许是因为她本身拥有强大的创造力和破坏力的关系吧！可以自由



创造生命和世界(或者加以破坏的她，认为如果对创造物产生不必要的感情，会对任务造成障碍。对芙蕾来说，最优先的事莫过于能确实执行主神奥汀的命令，如果自己的感情会对此造成障碍，那么她宁可舍弃自己的感情。而她对忠实工作的人们所给予的微笑，除了来自为了让任务顺利进行的义务感外，也许还隐藏了她真实的情感，以及身为丰穰神的母性吧！

但是，当奥汀在“诸神黄昏”被罗基杀死时，忍不住伏在奥汀身上痛哭的芙蕾，却只是个骄傲、威严都丧失殆尽的可怜女神。这个失去所爱之人的痛苦，让她第一次尝到了绝望的滋味，并且留下“一切都太迟了”这个古老的教训。

★亚琉哲★

职业●重战士/佣兵

种族●人类

年龄●26

性别●男

出身地●亚尔特利亚

亚琉哲手持巨剑的英姿，对同伴们来说就等于是胜利在望的标竿，但对敌人来说却和阎王请客的催命符没两样。因为他是身经百战、经历无数次身死交关危难的人，所以比谁都清楚无法面对现实的人只有死路一条，也因为他是正视现实的人，所以才能够那么地冷酷无情，锻练出强韧精神力，成为首屈一指的佣兵，罗法和卡休尔等年轻的战士，或是尊敬崇拜他、或是忌妒羡慕他，原因都是因为亲身体验过亚琉哲这种勇往直前、坦然不惧的作风。而这些辉煌的战绩，令人倾倒的实力，也让亚琉哲本人感到自负不已。

然而……亚琉哲虽然是大家心中理想的战士，但是他却在杀死化成魔物的洁拉德后，发现自己内心深处的弱点，原来他的自信和优越感是建立在别人的尸体上，就像那国王一样只能借由否定别人来肯定自己。不过能够面对自己的软弱才是真勇敢，亚琉哲决定不再做时势所趋的英雄，而要跟随女战神一起开始自己第二次人生。相信总有一天，他一定会成为真正的勇者吧！

★洁拉德★

职业●魔术师/第一公主

种族●人类

年龄●14

性别●女

出身地●亚尔特利亚

14 岁的洁拉德在 20 几位勇者中不但年纪最轻，而且还是个名符其实的“公主”，虽然不经世事的她天真无邪，



但是态度傲慢、行事莽撞，总是给周遭的人带来麻烦困扰，不过她本人却一点也不觉得。这一切都是因为她所生长的环境影响。亚尔特利亚王国位于大陆中央，国小势弱，常常是周遭强权国家斗争的棋子，因此国王对这个唯一的女儿可说是呵护倍至，也难怪洁拉德会养成这种个性了。所以洁拉德就像童话故事中的“鲁莽公主”一般，对侮辱父王的亚琉哲进行了未经大脑思考的复仇计划。结果这个粗浅的计划反被隆贝尔特利用，洁拉德成了政治斗争的牺牲品，被变成魔物埋葬了宝贵的青春。

虽然是自作自受，但是为了这种事就付出生命代价也秀令人同情，不过成为勇者后的洁拉德，表情却是出人意料的开朗……是跨越生死的界线使她成长？还是她天生就经得起打击？我们不得而知，但可以知道的是洁拉德死后仍是洁拉德。浑然不知自己一颗芳心已经跑到亚琉哲身上的她，将会活泼开朗地走向截然不同的英雄之路。

不死者的聚集地……

◆净化

(芙蕾：“虽然是因果循环，但是也未免太讽刺了……。”)

“怎么了？”巴尔基里对于芙蕾似乎思考着什么地出神。“没什么。到下个地方去吧！”芙蕾对于巴尔基里突如其来的询问惊讶：“下个地方？”

“是啊！就算拥有勇者的资质，没有再经过锻练还是没有意义的，突然把他们送到天界，也只会白白送死而已。再一次集中精神看看，你应该也能感觉到不死者的位置才对……。”巴尔基里试着照芙蕾所说再次集中精神：“我感觉到了……很近……！”试着集中精神的巴尔基里感到一股邪恶的气息……而且似乎就在她附近……“去看看吧！”

芙蕾及巴尔基里来到亚尔特利亚近郊上的一座遗迹，自外表看来从建立落成到现在变成废墟也有一段相当的时间了，现在已被一层层的迷雾所笼罩。荒废的外表之下，似乎每个夜晚都可听见从其中所传出的哀嚎……

“我可以感觉到敌人的气。”刚走进遗迹的巴尔基里立刻感到一股不是生人的气味。“这里果然有不死者！”芙蕾亦感觉到了巴尔基里所说的“敌人”，同时也确认了巴尔基里的力量已完全回复了。

“雷娜斯你听我说，我能帮你的只到这里为止而已，离开这个洞窟以后我就得回天界去了。”芙蕾像是告知巴尔基里，好让她有心理准备一般。“嗯。”

“不用说你也应该知道，对那些啃食灵魂……亵渎死者的不死者用不着手下留情。走吧！”之后芙蕾以警告的口气告诉巴尔基里不可掉以轻心……

越走向遗迹深处，巴尔基里感到邪恶的气息越来越巨大……终于来到了遗迹顶点，巴尔基里感觉的到……似乎就在顶点房间中的某个角落，有个阴影不断地游移……

突然间空中浮现了一个人影，它的脸毫无血色，巴尔基里从它身上完全感不到生人的气息……看来它是个不死灵……“你！为什么要阻挠我们？”它开口了……巴尔基里从它尖锐的双牙感觉到，它是只吸血鬼没错……“狩猎你们这些仇视生者之辈，是我的使命。灭亡吧！违背自然常理的人！”

“你说要狩猎我们……有意思，办得到就试试看吧！”吸血鬼毫不惧怕巴尔基里地说。“这场战斗我不参加。雷娜斯，让我见识你的力量吧！”就像是再次的测验一般，芙蕾刻意地利用此次机会来测试巴尔基里的能力……

虽说芙蕾不加入此次战斗协助巴尔基里，但在亚琉哲及洁拉德的协助之下，很快地便结束了这场可说是毫无意思的战斗。

战斗结束了，遗迹似乎再也听不到灵魂的悲鸣，来到遗迹出口时“我们又有一段时间不能见面了。”巴尔基里知道是时候芙蕾该回去了。“只是暂时的而已。”

“勇者锻练过之后，记得送到天界，这样你的使命才算完成一个阶段。”芙蕾像是再次叮咛一般。“我知道。”

“雷娜斯，要知道你被赋予的时间并非无限。神界也和下界一样，情势无时无刻不在变化。“神界的状况，会由我每隔一段时间通知你。”“好的，我知道了。”

“最后再给你一个忠告，那个男的不适合当勇者。”芙蕾突然说起了亚琉哲。“你是说亚琉哲？”

“是的。的确他的实力是绰绰有余，但是精神方面如何呢？成为勇者的条件不是只有力量而已。”“……。”巴尔基里对芙蕾所说的不加否认也无法反驳，反而是以沉默应答。

“加油！和勇者们的分离也只是暂时的而已。”

“那么，等诸神黄昏时再见吧！”

命运

“变成这样是花的命运。”“命运？”

“啊……你知道它的名字吗？”“哈哈哈……贝利纳斯大人！”



“方法也不是完全没有。”

拉势……捷拉贝伦的环边都市，可说是一大型商业中心，却也是奴隶贩卖的大本营……

在前往奴隶贩卖场的路上，贝利纳斯身后所跟着的是家里的女佣阿沙加，然而阿沙加一脸茫然，像是不愿跟着贝利纳斯前往奴隶贩卖场一样。“好漂亮的花，你知道这花叫做什么吗？”一朵花吸引了阿沙加的视线，阿沙加将它给摘了下来……“阿沙加，你就这么不想去吗？”贝利纳斯的语气像是告诉阿沙加别再逃避。

“……。”被看破心声的阿沙加沉默不语。慢慢走近的贝利纳斯一声不响地将阿沙加手上的花抢走。“还给我！贝利纳斯大人！”

“我不喜欢买卖人口这种事，就算只是看也讨厌！”阿沙加再次地告诉贝利纳斯她的感受。“没办法，太太和玛利亚都已经不在了，你无法一个人管理整个房子。”贝利纳斯无奈地说道。

“被贝利纳斯少爷买回去的人虽然很幸福，但是其他孩子就不见得那么幸运了。”“我……我不想看到那样。”

“阿沙加不来的话我很会困恼，我又不懂外国的语言，而且也得挑选能干的孩子才行。”

“我就是不喜欢这样，我的一句话就会影响别人的一生……。”

“花的话就没关系？”贝利纳斯经过些许的沉默后如此地说。“……咦？”阿沙加一时对贝利纳斯的这番话无法理解。

阿沙加对于摘下花朵与经由她买奴隶两事浑然不知只是对象不同，性质上却是一样的，同样是改变了他人的命运。她的一句话，可以改变一个人的人生，却对剩下的人们束手无策。但相同地，阿沙加无心将一朵美丽的花摘下也无疑是将花朵的生命结束。

“挑选女佣和摘花又有什么不同？”“……。”阿沙加对贝利纳斯无话可说……

贝利纳斯不愿再责备阿沙加“变成这样是花的命运。”一边将花插于阿沙加发际一边说。

“命运？”阿沙加一脸疑惑地。“没错，由神所决定的……”

贝利纳斯回想到与阿沙加初次见面之时。“对……对不起，因为我看她太可怜了。我暂时不拿薪水没关系，请饶了她吧！”护着阿沙加的玛利亚如此地说着。

“爸爸够了吧！这孩子交给我和玛利亚就好了。”看不惯父亲对待佣人的态度，贝利纳斯也如此地说。“好吧。玛利亚，这孩子就交给你负责，给我好好的教育她。”对玛利亚及贝利纳斯，无奈的父亲只能丢下这么一句话。

“不过，玛利亚你也真是是的。”“对不起，少爷。”

“不，没关系。这孩子叫什么名字？”

“阿沙加。”贝利纳斯对于眼前的少女名字是从未听过的语言感到兴趣“阿沙加？是倭人的小孩吗？”“是的。”

为了让阿沙加心情平静下来。“啊……！”阿沙加对于贝利纳斯所拿出的花朵仍然感到不安心而吓了一跳。“你总算肯抬头让我看了。可怕的人已经不在啦！不要再哭了……”贝利纳斯试着安慰眼前不断哭泣的阿沙加……

在回想的期间，不知不觉贝利纳斯与阿沙加已走到奴隶贩卖场。在奴隶贩卖场上，有着一座极大的铁笼，照外型的高度、宽度及门扉来看，似乎就是商人们用来关住奴隶的笼子……“今天……似乎没有。”面对这冰冷又巨大的铁笼子，但空荡荡的情景令阿沙加松了一口气。“……。”

（“命运？妻子和玛利亚死去也是命运吗？父亲和众多兄弟战死也是命运吗？我现在能站在这里也是命运所赐吗？连和阿沙加相遇也是——”）

阿沙加看贝利纳斯似乎正深思着什么事，“贝利纳斯大人？”“……没事。待在这里也没用，我们走吧！”“是。”

这天，贝利纳斯为了阿沙加帮忙挑选奴隶，反而因阿沙加对奴隶贩卖的反感使自己不断思考“命运”这个词，一天下来贝利纳斯的心里着实五味杂陈……

夜里，贝利纳斯房里突然有一股巨大邪恶的气息出现于贝利纳斯房里……

“死灵！”贝利纳斯似乎也感到受死灵强大的杀气而惊醒过来。

为何死灵会出现在贝利纳斯房里，贝利纳斯自己也不得而知，但眼前的死灵已慢慢逼近自己……就在贝利纳斯退至房门口时，肯前随着一道蓝色闪光出现了一位身穿蓝色铠甲的女性，而她就是巴尔基里。

巴尔基里在贝利纳斯尚未来得及反应过来前，便抽出长剑瓣死灵给斩杀了。

“你是谁？……难道是？”看着巴尔基里的背影，置身于疑问的贝利纳斯问道。

巴尔基里虽然转过身，但却看着贝利纳斯沉默了好一阵子。“这房子受到不死者的诅咒，那个女孩很危险。”巴尔基里没有理会贝利纳斯的问题，反而给贝利纳斯带来警告。

听了巴尔基里所给予的警告，“阿沙加吗?!”贝利纳斯立即奔向阿沙加房间。

另一头，阿沙加毫无生气地倒在地板上。“所有人都得到贝利莎大人身边去，包括祭品和契约者都一样。这样一来，契约就算结束了。”飘浮于阿沙加身旁的吸血鬼留下这么一句谜样的话语便随着贝利纳斯急促的脚步声而逐渐消失……

“阿沙加！阿沙加！”贝利纳斯一进房便见到倒地并已无气息的阿沙加。

贝利纳斯完全不敢相信阿沙加就这么地死去，将阿沙加抱于怀中，不断地注视着阿沙加……事实非常残酷，阿沙加的确已经离开贝利纳斯。

贝利纳斯知道，那身穿蓝色铠甲的女性就是传说中的女战神巴尔基里。“求求你！救救她！”贝利纳斯恳求出现于身后的巴尔基里。

“已经太迟了。任何人都无法违背命运的安排。”平静的声音像是解说无情的定律一般。

“……又是命运？用这两个字就能解释所有的事吗！？”贝利纳斯几近崩溃，大声地吼叫着。

真正的情感往往都在对方听不到的时候才说出口。“我爱她……”贝利纳斯终于说出自己的心声。

“方法也不是完全没有。”“我什么都肯做！救救她！”贝利纳斯像是找寻到一线希望地说道。

“用换魂之法，也就是由你来代替她……。”“但是这样一来你就会死。”

“被立场所束缚，我什么也没有对她说。”贝利纳斯表示……他愿意献出他的生命换取



阿沙加的复活……

巴尔基里在贝利纳斯的要求之下，随即进行换魂之法，贝利纳斯的灵魂飞向巴尔基里所展开无形的双翼中，而阿沙加的身体也发出了无数耀眼的光芒，生命一点一滴回复的阿沙加慢慢地站起来，却见到因换魂之法而死的贝利纳斯……

（"一起活下去吧!"）像是对贝利纳斯及阿沙加所说的话一般，或许这才是最好的结果吧!

在带着贝利纳斯的灵魂继续踏上旅途前，巴尔基里回来到贝利纳斯房间中，并打开其中一具衣橱"夫人的洋装衣橱……。就是这个吗?"被打开的衣橱是贝利纳斯妻子生前所使用的衣橱。"竟然做这种傻事。"巴尔基里在衣橱里发现了贝利莎方阵……

（贝利莎方阵：一种以血为触媒所进行，仪式简单而威力恐怖的下等咒术。魔神贝利莎所支配的是情欲、情焰，以及……忌妒。）

刺耳的风声……

"不要!我不要听这种声音!谁来让这声音停止呀!!!"

"我不会死的。所以等我吧!"

位于大陆东部的克雷尔蒙菲兰是几乎拥有东方所有土地的第一大国，然而为了不断再扩大领土，侵略难免，兵源也是个问题，所以对该国民众进行洗脑。虽是侵略行为的战争，人民们也都将其视为"奉神战争"的神圣战役……

在一场追悼为国战亡的英勇战士的葬礼上，"女战神呀!请您替我们勇敢的朋友点亮一盏灯，照耀他新的旅程吧!"头上盖着一块布无法令人看到眼神的祭司如此地念着经文。"让他的英灵永垂不朽!"

群起飞舞的白鸽，就像是歌颂战士的英勇一般不断地往天空尽头飞去……

在这场战事之前，于葛雷蒙菲拉近郊一处森林，一名少女站立于森林中，似乎正在等着什么人?

一名少年跑了过来"对不起，米莉亚。你等很久了吧?"少年名叫拉乌利，似乎错过了与名叫米莉亚的少女之间的约定时间而急急忙忙的赶到。

"没关系，我喜欢这里。"对于拉乌利迟到完全不感到生气的米莉亚，笑着回答。

"你听，树叶迎风摇曳的声音，感觉仿佛是整座森林都在鸣叫，就好像大海激起涟漪时发出的声音一段。"少女似乎非常地喜欢身置树林中的感觉。"我以前怎么都没注意到?难怪会有'树海'这句话。"

"所以我才一直想让拉乌利也到这里来。""为什么?""你就要出海了吧?去当兵打仗。"米莉亚似乎已得知拉乌利即将出征。

"你已经知道啦……!"

"所以妈妈要我把你的事情忘掉……。"

"会被这么说也没办法。"

"别这样说!我会等你的……。只要来这里，我好像就能够感觉你在那里。"米莉亚像是想起什么似的，"不、不只是场所而已。"突然摇摇头后说，

"连拉乌利的事情也能感觉到，就好像我们一直都在一起一样……。"

"米莉亚……。"拉乌利听了米莉亚所说的话后，便信心十足，像是对战争的胜败有十成把握一般。

拉乌利感动得抱住米莉亚。"我绝不会



死，所以等我。""好。"米莉亚亦抱住拉乌利并回答。"等我回来以后，我们就结婚。"

（民间有一种习俗，就是把 子献给死者，取其谐音，希望让死者的灵魂永远不朽。）

（真是过份!不是听说那是一场必胜的战争吗?）回到现在，米莉亚不断回想当天于森林中，拉乌利所人予的承诺……并将自己不断地埋没于悲伤的漩涡之中……

米莉亚再度来到了森林之中，而不同的是只剩下米莉亚一人看着树林中茂盛的树叶不断因风而摆动。

"拉乌利，今天妈妈来找我谈相亲的事。我当然是拒绝了。老是跟我讲身份呀、家世的，像傻瓜一样……。"拉乌利还在身边似的，米莉亚自言自语起来……

一阵风吹过来，茂盛的树叶迎风摇曳的声音再度响起……"不要!我不要听这种声音!"像是命运与米莉亚作对一起，风越来越强，声音也越来越大"停!谁来让这个声音停止呀……!"（米莉亚已几近崩溃，坐倒于地上……

"空的棺材……。我才不相信你已经死了。"虽然拉乌利的棺材是空的，但拉乌利确实是死于落海……尽管如此，米莉亚还是逼着自己不接受这个事实……

这一切的一切，拉乌利的灵魂皆看在眼里，但他却不知该如何是好?"真的这样就好了吗?"突然出现于拉乌利面前的巴尔基里如此地说。

"反正我也不知该说什么。"

"如果你以为我们无法对活着的人做什么的话，就大错特错了。"

"咦?"

"一个人的死，对留下来的人来说，两者之间牵绊俞强、留下来的人愈软弱，愈是会被痛苦紧紧束缚她的心。""你难道感觉不到她的思念吗?她的时间停止了，就和你亲手杀了她没有两样!"

"虽然你这么说，但是我……。"

"言语的修饰没有必要，只要做你做得到的事就好。"

在巴尔基里的劝告之下，拉乌利提起勇气面对米莉亚。

"拉乌利!"

"对不起，我会一直守护你的……。"

（"真是的……我又不是掌管爱的天使……。"）虽然完成了两人之间的心结，巴尔基里却无奈地想着。

正义……

"一定是什么地方搞错了!"

"和我们一起走嘛!你就是因为单独一人才会自寻烦恼。"

"你是说亚琉哲。但是他应该算是"特别的"吧?"

"我……不能逃!"

罗伊，亚琉哲的亲生弟弟，因先前亚琉哲的大量虐杀事件。致使他被关进监牢里进行调查……

"亚琉哲?一定是什么地方搞错了!请您再调查一次。"说话的是曾和亚琉哲进行亚尔特利亚骑士团"蛮族击退"的罗法。

"死者包括洁拉德公主、隆贝尔特以及30多名士兵，事情已经很明显了。"然而，大量虐杀事件的相关人物皆已死亡，除了已不见踪影的巴德拉克之外，根本没人知道事情真相，更何况要证明亚琉哲的清白。

"爸爸!"罗法说什么都不相信自己最尊敬的亚琉哲会作出这种事。"你要谅解。"

罗法想起了以前曾与亚琉哲学习枪术的光景。"别把我当成和亚琉哲你一样，我不是天才。"罗法放弃了亚琉哲严厉的训练，将枪丢在地上，似乎放弃了学习枪术。"天才?那是以前的败家之犬拿来当借口的话。"亚琉哲对于罗法所说的话，完全当作借口看待"你和我不一样，你是"特别的"。"

亚琉哲将罗法所丢弃的枪捡起并走至罗法的面前，"枪拿好！我们得脚踏实地的前进。"

经过与父亲的争辩，罗法还是不相信亚琉哲会做出这种事。然而在各走廊上，却听到了不少士兵们对亚琉哲的谈论……

"被称为战斗天才的男人也发疯啦！"

"他该不会是被撒旦附身啦？"

罗法再次回想起亚琉哲与父亲之间谈话时所说的……

"如果说这个世界是地狱的话，那么神还真是个好心的家伙。"

"能够这样想，你的日子会过的很幸福。"骑士团长对于亚琉哲乐观的想法，及讽刺世界的说法感到很有趣。

罗法又回想起某日亚琉哲对他说了一句可说是让他改变处事态度的话。

亚琉哲抓起了一把草，随着风放手让其飞离。

"罗法，你是随风摇摆的小草吗？"就像是讽刺罗法毫无主见一般地说着。

罗法的思绪非常地混乱，然而在他仔细地思考之后，他决定……

"这件事情没有其他人可以拜托，罗伊就交给你们了。""就这样。"

"等一下。"叫住罗法的是名为谢莉雅的冒险者，而站在谢莉雅身旁的则为同是冒险者的卡休尔。

"你认为我们能够眼睁睁地看你去送死吗？""……。"对于谢莉亚的问题，罗法不知如何回答。

"为了实现正义和理想而死，一点意义也没有！"

"的确，有很多人是那样子。""但是，也有人不是那样的。"罗法表明自己与谢莉亚之间观念的差异。

"你是说亚琉哲。但是他应该算是"特别的"吧？"卡休尔由罗法的话中联想到亚琉哲。

"你错了！""不是这样的……。"罗法随即否定卡休尔的说法。

"罗法……。"谢莉雅对于罗法激动的反应感到讶异。

"……干咱们这一行的，早就将生死置之度外。""但是呢！并不代表我们放弃了活下去的权利，对吧？"

"和我们一起走嘛！你就是因为单独一人才会自寻烦恼。"卡休尔及谢莉雅不断地想说服罗法。

"不行！你们有没有想过亚琉哲为什么会做那种傻事？他明明知道这样做罗伊会怎样的。"罗法激动地回答卡休尔及谢莉雅，显示他心意已决。

"不仅如此，他为了不和我父亲拔剑相向，结果……"

"……。"谢莉雅已感到无法改变罗法的想法。"我只要一想到他的心情就……"

罗法相信亚琉哲，相信他现在所作的是对的。也相信这就正所谓的正义。

"爸爸，我很感谢您替我取 LAW 这个名字。"站在牢狱前的罗法，诉说着想是对父亲所说的最后一句话似的。

("虽然和您所想的正义可能有点不同……。")

登场人物简介

★贝利纳斯★

职业●剑士/卫士长

种族●人类

年龄●37

性别●男

出身地●捷拉贝伦

生长于贵族家庭的贝利纳斯，从小就和一般的贵族一样，对人与人之间身份差异这件事丝毫未曾感到怀疑。虽然他不否定阶级制度，但却也和其他上流阶级的人不同，觉得应该以博爱的态度来面对阶级不平等，认为佣仆和奴隶之间不该画上等号，因此声名远播受到众人的景仰。从小就在他家工作的女佣阿沙加，对贝利纳斯除了尊敬外更深深爱上他，而贝利纳斯也在不觉中爱上阿沙加。虽然两人之间并没有不苟的行为，但是相爱相思之情却时时表现在态度上，因此引起贝利纳斯妻子的忌妒，不惜用下诅咒的方法害死阿沙加，而自己也成了恶魔的祭品。阿沙加死后，伤心的贝利纳斯借由巴尔基里的力量，牺牲自己的生命使用换魂之法来让阿沙加复活。

牺牲自己生命来让爱人复活的贝利纳斯，相信在他成为勇者后，同时也会发现自己竟然伤害妻子那么深。带着挥之不去的罪恶感踏上英雄之路，也许正是命运对他的残酷考验吧！？

★拉乌利★

职业●弓斗士

种族●人类

年龄●18

性别●男

出身地●克雷尔蒙非兰

与其为了赢得荣耀而前赴吉凶难卜的战场，相信大多数的人都宁愿选择平平静静地过生活。拉乌利原本也和普通的年轻人一样，和未婚妻米莉雅过着幸福平静的日子。但是……有一天他的祖国克雷尔蒙非兰为了扩大对邻近诸国长年以来的侵略，打出了一道政策，那就是利用传统的祭祀仪式来统一国民的思想……进明白一点就是全国性的洗脑。就这样，连向来个性文静、讨厌与人争执的拉乌利，也变得认为报效国家是理所当然的。该来的躲不过，拉乌利终于告别米莉雅踏上征途，并不幸地在海战中大败，不会游泳的他，最后成了海底鱼虾的饵食。

但不管是再怎样强力的洗脑，也绝不可能将人们心中的爱与悲伤……等感情完全消除。死后成为勇者的拉乌利，又回到当初分手的地方，出现在无法接受他阵亡事实的米莉雅面前，向她道别。因为让她忘记自己，是现在他所能做到的最后的爱之证明。像拉乌利这样善良的人本是不适合战场的，让他得到英雄资格的大概是自我牺牲的精神吧！

★罗法★

职业●枪骑士/骑士

种族●人类

年龄●20

性别●男

出身地●亚尔特利亚

凡是出身高贵的人，总会有眼过于顶、自视甚高的缺点。然而罗法虽然拥有亚尔特利亚贵族的正当血统，在他身上却看不到这些令人退避三舍的毛病。但是罗法并非与生就俱有这种个性，而是受到亚琉哲影响的关系。亚琉哲那种只相信自己力量的生活方式，对从小出生于贵族，背负着周遭众人期望的罗法来说，反而是梦寐以求的。

和亚琉哲共同冒险作战的过程中，不但让罗法根深蒂固的贵族菁英思想不翼而飞，同时也让他深刻体会到亚琉哲的真性情，亚琉哲可以说是帮他解脱传统束缚的人。不过很讽刺的是，后来让他无法摆脱自己原来命运的，正是亚琉哲的大量虐杀行为。因为罗法是唯一了解亚琉哲虐杀和自裁原因的人，所以他也醒悟到了自己接下来该做的事。虽然罗法所做的结果不但牺牲生命，也背叛了父亲对自己的期盼，但是相信他一定没有丝毫的后悔。为了自己所相信的正义而殉身，代表罗法直到人生最后的一刻都能够贯彻自己的信念。



身带污名的弓斗士

“我就算替国王做任何工作也在所不惜。”

“杰克，你真是我的骄傲啊！不但成为骑士，而且还当上国王身边的亲信……。”

“我……并不是逃跑！！！”

“报仇？那个胆小鬼有没有搞错？明明是他自己临阵脱逃！”

“嘎哈哈哈哈哈！！！！”“嘻嘻嘻嘻嘻嘻！！！！”

于葛雷蒙菲拉国中，曾有一名名为杰库力拿斯的特殊工作人员，于平常他是葛雷蒙菲拉国王的近卫骑士，但实际上他却是一位无论什么任务，不管用上任何手段都得达成的特殊工作人员。原因无他，除了忠实执行国家给予的命令之外，亦因父亲对于杰库力拿斯表面上的职位，也就是国王的近卫骑士的期盼。然而，于一次任务中，杰库力拿斯为了保护葛雷蒙菲拉骑士团的名誉，反而遭致流放外地十年之久，并且背上叛徒的名声。

十年后的某一天，位于葛雷蒙菲拉中的一处酒吧。民众们皆悠闲地喝着啤酒，一名站在门口抽烟的人注意到了一个推门进入酒吧的熟悉脸孔。

坐在酒吧最底端的袭达说话了：“喂、你不是杰库力拿斯吗？”袭达的话吸引了酒吧中所有人的目光集中在他口中那名“杰库力拿斯”身上……但却是以一种极为异样的眼神……

“……。”然而杰库力拿斯对于袭达看似稀松平常的问候却无言以对……

“好久不见，你回来啦！”袭达脸上开心的表情似乎是装出来的……

“不过你为什么会来这里？”起身的袭达状似不怀好意走向杰库力拿斯。“这里可是勇敢的战士们聚集的地方哦！”

“这里不是胆小鬼该来的地方！”袭达对杰库力拿斯的语气越来越不友善。“快滚吧！”说完便一拳打上杰库力拿斯的右肩。

挨了袭达一记闷拳的杰库力拿斯，（“我……并不是逃跑！！！”）无奈地如此想着……

杰库力拿斯拖着受伤的身躯慢慢地推开酒吧那已非常老旧的木门，木门因老旧所发出的吱吱声就像是嘲笑杰库力拿斯刚才的懦弱一般，顺着木门的移动不断地响着……

“啊……。”一名站在酒吧前的男孩并没注意到自顾自往前走来的杰库力那斯，顺势便被杰库力那斯撞个正着。

“对不起……。”一脸天真的男孩向杰库力拿斯表示歉意“……。”杰库力拿斯沉默地摸摸男孩的头便离开了。

留在原地只是呆呆望着杰库力拿斯离去，男孩感到，杰库力拿斯的背影给他一种无奈……凄凉的感觉……

在葛雷蒙菲拉王城中，一位外表看似情报工作者，也就是人们所俗称的“眼线”。这名情报工作者前来找寻一名葛雷蒙菲拉大臣。

“前几天，有人报告说在城里看到杰库力拿斯……”情报员带来了令大臣极为震惊的情报。“你说什么？”

“他为什么现在又回来？”大臣不安地开始猜测着：“也许是要找我们报仇吧？”然而情报员回应着大臣的问题，说出他认为最有可能的情况。如此两人就不断地交头接耳……

另一头，杰库力拿斯回到了十年来未曾回到过的家中，家中已破烂不堪，自破掉的屋顶所透进来的阳光显得特别地刺眼……似乎就像是酒吧中那群人的嘲笑声般，不断地回绕于杰库力拿斯耳际……

站在这十年内光景变得如此破烂不堪的老家中，杰库力拿斯想起了他父亲最常向他说的一句话……

（“杰克，你真是我的骄傲啊！不但成为骑士，而且还当上国王身边的亲信……。”）杰库力拿斯心里回想着父亲最常说的一句话。

但真的值得吗？杰库力拿斯认为，为了父亲，他觉得一切都是值得的！

就这样，感受极为杂陈的一天过去了。深夜里，杰库力拿斯还是一个人走在路上。

然而杰库力拿斯走至街道与前往葛雷蒙菲拉王宫的小道交叉口时，似乎看见了个人影从另一头的道路。“什么人！”在杰库力拿斯大声叫喊下，那黑影停了下来，看起来真像是个人影，那个黑影慢慢地转过身来。

杰库力拿斯见那人头戴面罩，再加上之前不正常的举动，更加深了他的警戒心，使得他不得不拿出置于身后的弓箭。

然而，那个黑影动作更快立即逃离了杰库力拿斯弓箭射击范围。杰库力拿斯虽然立即追了上去，但地上却有一卷以丝缎带绑着，材质看似属于上等的纸卷……

（“这是机密文件！”）杰库力拿斯立即警觉！

而隔日，于葛雷蒙菲拉王宫中……

“有个男的说他夺回了被盗的文件！”情报员似乎非常惊讶状跑至大臣面前。

“就是那个……”情报员欲言又止的。

“你是说？”大臣眼见情报员如此情急，不用说一定是因有关于杰库力拿斯的相关情报。

“让他进来。”不久，大臣要情报员将杰库力拿斯带进来。“那是要……”

“没错，只许成功不许失败。”在大臣与情报员一问一答之间夹带着浓厚的不怀好意……

“做得不错嘛！杰库力拿斯。”情报员所说的话，不像赞美，倒像是一句暗号。

也就在情报员说完的同时，两只冷箭便自杰库力拿斯身后射出，击中了他的要害，即时毙命。

“早知道一开始就该这么做……”情报员像是松了口气似地说着：“没办法，当时先王还在。”

可怜的杰库力拿斯，将自己献给祖国葛雷蒙菲拉。然而第一次使他蒙受失去骑士爵位的奇耻大辱。第二次依然是为祖国夺回机密文件，却因一名大臣的猜测而付出生命的代价。

杰库力拿斯死亡的消息传开了，当然于消息中还连带了一些假消息……

某日于酒吧前，曾与杰库力拿斯有一面之缘的男孩蹲坐于他与杰库力拿斯初次见面的酒吧门口……

（“听说他是想报复被剥夺骑士爵位的仇，结果反而……。”）

（“报仇？那个胆小鬼有没有搞错？明明是他自己临阵脱逃！”）

（嘎哈哈哈哈哈！！！！）

（嘻嘻嘻嘻嘻嘻！！！！）

男孩所听见的是全酒吧的人，将杰库力拿斯当成笑柄般，放肆大声地嘲笑，男孩难过地低下头闭上眼睛不愿再听下去了，然而这些声音却不断地自酒吧中传出……

“只要是为了父亲……当年我就算替国王做任何工作也在所不惜。”杰库力拿斯见到巴尔基里便说“包括肮脏的工作吗？”巴尔基里试探性地问道。

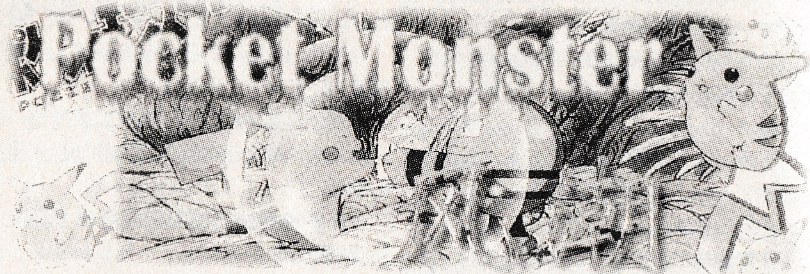
“从我被剥夺骑士爵位，到整个城里充满风言风语让我待不下去，并没有经过多少时间。”“十年来，我一直挂念留下来的父亲。”

“然而……。”从杰库力拿斯的语气中，可得知他对于骑士生涯至最终却成为政治斗争下的牺牲者一事感到无奈。

“你要知道何去何从很简单。”“因为你被选上了。可以说是托那些陷害你的人之福。”负着虚有的罪名而死的杰库力拿斯，对于巴尔基里的战魂挑选选上了他，可说是不幸中的大幸吧？

（未完待续）





首次主流媒体注意到 Pocket Monster/ Pickachu(中文译名为"宠物小精灵";直译为"口袋妖怪"。以下简称为"PM")这东西的时候,是在 1997 年 12 月 16 日日本电视台播映这部卡通第 38 集"电脑战士波力刚"时,由于长时间的闪光画面造成上万儿童身体不适、数百人住院治疗的新闻事件!此事确实是个大新闻,并因此导致这部卡通暂时停止播放。

其实这部作品原本是一款发售在 Came Boy 上的游戏。而这款游戏软件的影响力之大如下;发售至今三年余,平均每个月销售 20 万款以上!且当宫崎骏的"魔法公主"(Mononoke 姬)创下百亿日币以上票房、"新世纪福音战士"(Neo Genesis Evangelion)剧场版号称有 300 亿日币经济效果(包括票房与周边产品收入)时,PM 已经创下了高达 4000 亿日币的经济规模!



而以销售数量来说,PM 不仅打破了过去日本 RPG 游戏软件"Dragon Quest Ⅲ(勇者斗恶龙)"的最高销售记录的 450 万,甚至已经突破了日本史上最畅销电视游戏机游戏"超级玛里奥"620 万的记录。连全日空航空公司也看上 PM 的超级魅力,试着把两架客机漆上 PM 的图案时,各地方政府居然竞相争取这两架客机飞航,导致全日空特别追加 PM 客机数量来满足各地需求,这些客机都成了旅客拍照留念的重要据点,当然班次满座率也是居高不下!1998 年暑假第一部剧场版"妙兽的逆袭"(即第 151 只宠物小精灵)于日本上映,创下日币 42 亿的票房;而第二部剧场版也在 1999 年暑假上档,也有日币 33 亿的票房,甚至 1999 年 11 月电影在美国上映也创下惊人成绩。这些事迹让我们不禁要问:它们到底是什么东东?为何魅力如此惊人?

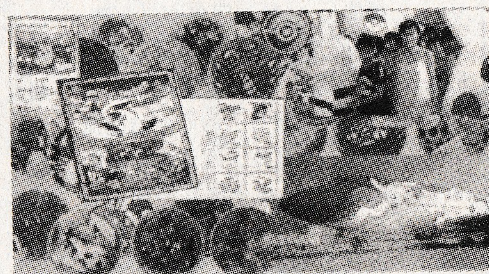


PoKeMoN 的诞生

首先我们必须弄清楚 Pocket Monster/ PoKeMon/ Pickachu 三者之间究竟有何差异。

所谓"Pocket Monster"是故事中生存于假想世界里的可供培育的类似宠物之物。人们可收服各式 PM 并加以训练,它们会因训练、竞技而提升等级产生变化,而也有人以身为 PM 训练师为荣。PoKeMon 正是"Pocket Monster"的日文简称,而常见到那只黄色会发电的动物(以老鼠为蓝图)称为"皮卡丘 Pickachu",是剧中主角收服的一种 PM,只不过皮卡丘造型可爱又担任主角,成为目前是最受欢迎的 PM,也常被误认为就是代表"PM"。其实,Pickachu 只是 PM 中的一种。

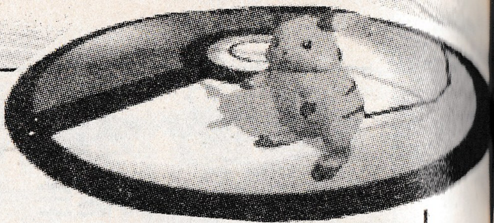
早在 1989 年 4 月,具有通信对战功能的 Game Boy 推出之际,许多游戏厂商就开始推出可以连线对战的 Game Boy 游戏软件,例如《俄罗斯方块》的对战版,而整个 PoKeMoN 的构想,也就是由那时开始。不过由于网络连线 RPG 游戏也才刚开始推出,许多细节尚不完备,制作群体还在努力研究整个概念,加上这群制作企画者本身分属数家公司,如任天堂公司横井军平先生(以企画 Game & Watch 以及 Game Boy 闻名)、Game Freak 的田尻智先生、Creatures 的石原恒和先生等,造成研发联系困难,而且开发期间厄运连连,其间发生了横井军平因车祸过世(1997 年 10 月,享年 56 岁),还出现了不少如石原恒和被"Mother2"中途挖角的事件,因此整个计划足足发展七年才终于推出成品,那就是 1996 年 2 月 27 日发售的游戏卡《口袋妖怪·红/绿》。



▲PM 的各种周边商品,右下角即为全日空大受欢迎的口袋妖怪客机。

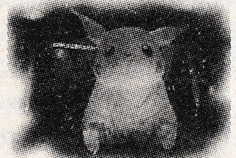
PoKeMoN 游戏机的功能除了一般 RPG 的对战与练功(主要由 PM 来进行)外,玩家在游戏中胜过或抓到的 PM,可以被收入图鉴中当成收藏,随时调出来看资料——收集 150 只 PM("神秘的第 151 只"呢?),而成为 Pocket Monster Master 就是游戏的最终目的。PM 图鉴中的资料不仅有 PM 的外貌与特技招数,还有身高体重,甚至可聆听其鸣叫的声音,可说是栩栩如生。而且随着 PM 等级的增长,它们也存在着进化的要素,可改变特性与长相,让玩家有玩养成游戏的成长喜悦,而且 PM 成长方式也相当多样化,游戏在这方面的自由发展度相当高。

本来这种培养怪兽的设计并不新



奇，"女神转生"与"Dragon Quest Ⅴ"以后也都有相似的系统，但PoKeMoN最大的不同处，在于"连线对战"功能：借由Game Boy的连接线，两个拥有PoKeMoN卡带的玩家，可以拿培养的PM互相交换资料，以及进行PM对战。这一点或许会让某些人想到，小时候到学校与同学交换弹球或书卡画册，并展示自己收藏的愉快往事。同样的，玩PoKeMoN的乐趣，不仅只在胜过游戏机的AI(人工智能)，这种与同伴交换收藏，以及比赛时的互相斗智，才是真正吸引儿童入迷的原因。不管是胜过了同伴的作战队伍，还是看自己的心血结晶流传到其他人手上，被他人视作珍宝时的那种成就感，对小孩子都是非常可贵(其实成人也是，只是成人的竞争较为残酷)。更何况通过交换动作得来的PoKeMoN，得到的经验值是一般的1.5倍，等于是用这样的游戏规则设定来鼓励玩者多多互相交流。这跟容易造成儿童自闭游戏的"宠物蛋"游戏机截然不同，PoKeMon鼓励孩童多多进行人际交往的活动。

而PoKeMoN一开始推出就有两款"红""绿"两色，内容完全相同，只是不同种PM出现的机率不同，PoKeMoN"红"中容易得到的PM，"绿"中就不容易得到，反之亦然。而且有部分PM甚至要经过交换后才能进化而得到，没有交换根本不可能收集，这使玩家有充足的积极动机与其他玩家交换PoKeMon，因此出现了许多新的"PoKeMon交际网"，经由彼此交换PoKeMoN而认识的朋友。从某些角度来说，PoKeMoN可以说是游戏史上最成功的网络游戏。





另外，PoKeMoN也与幼年专门漫画志GoroGoro Comic合作宣传活动，借由此杂志在幼儿园与小学低年级学生市场上的极高占有率，给小孩子们此游戏的相关印象，并于后来推出连载漫画。因此PoKeMoN在1996年2月刚推出时，本来3月春季的销售量也不过普通而已，似乎即将成为一款普通作品而消失。但在该年5月号的GoroGoro Comic上，却推出了"绝对找不到的第151只怪兽Mew，20名大赠送"的企划，没想到居然获得7万8千封回函，适时炒热了风潮。加上7月新版Game Boy发售，造成游戏软件与主机同时热卖，在小学生之间更变成抢手玩具，当相关周边也于10月开始销售后，从此PoKeMon步上高销量坦途。

1997年初为了纪念PoKeMoN游戏机热销100万款，任天堂以通信贩售方式发售《口袋妖怪·青》(GB)，仅变更PM的图像与地图，结果却接到61万6



千款大量订单，还出现许多没抢到订单的抱怨事件。

也由于这庞大数量的商机，制作人之一的石原恒和先生与GoroGoro Comic的久保雅一先生，于97年4月成功推动了PoKeMoN的TV卡通化。GoroGoro Comic以前所未有的参与热诚，加入PoKeMoN TV化的活动，并定期推出TV卡通内容猜谜有奖征答，很快就扩大了卡通动画的声势。而TV卡通化的成功，造成PoKeMoN风潮更加扩大，游戏机的销售量从每月总和10万部激升到突破20万部。但在当时，这股疯狂风潮让所有Game界的专家满地找眼镜——这种东西居然大卖?!

PoKeMoN的魅力所在

对电视游戏机界来说，1996年的最大新闻，就是PS、SS与N64三大游戏主机的争霸战。Game Boy这种掌上型主机，在当时市场的激烈竞争下形同死亡，几乎没有人会正眼一瞧。毕竟这种低层次的机器，虽然能带着走，但是画面音效各方面的表现都相当差，又如何吸引大家购买？当然专家们对于此主机的游戏也是不屑一顾。

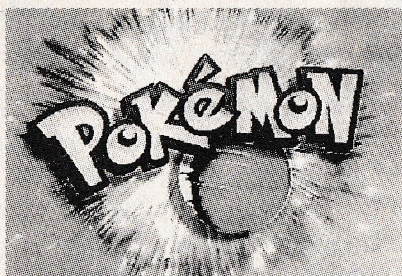
这时刚好也是恋爱模拟游戏软件开始发烧的时候，这类游戏的主要对象，正是当年创造任天堂红白游戏机与"超级玛里奥"风潮的那一代人。现在这批人已经上大学或进入社会，由于空闲时间不足，游戏的消费量开始减少，而且口味也越养越刁，这个层次的市场已经进入饱和状态，必须要符合成人喜好的游戏，如恋爱模拟游戏，才有可能获得这些人的注意。

但这类游戏对于小孩子来说，他们根本无法体会游戏的乐趣与卖点，根本不会消费这些现在被奉为主流的游戏类型。也就是说，这时的游戏界玩家群已经进入世代交替期，只不过业界人士还没有发觉这个事实而已。

况且就在PoKeMoN开始销售的同期，"宠物蛋"(Tamagochi)这种简单可爱的游戏机，正从小学生开始风行起来，并迅速往上蔓延到女高中生，甚至上班族女性，这些都非以前所设定的电玩游戏的消费族群。由于游戏系统设定简单，所以易于上手，对非电玩玩家的人也可以轻松的玩；更因为游



↑连日本的歌坛红星酒井法子也被皮卡丘的魅力所折服了。



戏设计可爱，所以吸引这些以前未曾开发到的客群。基于以上的理由，这些奇特的小游戏，开始以疯狂的速度畅销，而 PoKeMoN 也刚好搭上了这班热卖列车。

不过与“宠物蛋”不同的是，PoKeMoN 变化比较多，对喜新厌旧的小孩子们，吸引力比较大，更何况还有交友的顺带作用，不是一个人不健康的闷在家中独自游戏，对人格的成长也大有裨益。

而 Game Boy 游戏机本身已有的1500万台的市场基础，加上90年代各种携带性电子产品，如手机或电子笔记本（PDA）等产品的普及，也对 GB 的重新普及产生助益。因为这些产品让大家习惯了随身携带的生活习惯，除了家中使用的高性能的次世代游戏主机外，也考虑购买第二台低性能的游戏机。“第二台低性能游戏机的需求”成功地划分了两种市场（上一次掌上型主机竞争战，在这方面的市场划分做得并不好），也避免被当时战况正激烈的次世代三大主机战争卷入。

但 PoKeMoN 热卖的主因，或许正如（故）横井军平先生所言，就是“Game 的本质方面的点子”。引用（故）横井先生的说法：

“Game 文化地位的进化（美丽的画面与硬件处理速度的提高），担负了重要的任务一事是不争的事实，我们不能说这种发展方向是一件坏事。但比这更重要的，应该是在 Game 本质部分的点子去追求才对。Game 这个字的意思，是有竞争含意的字眼。但是，最近的 Game 却给人一种阅读创作者写好的故事的感觉。要问我对现在的 Game 作何感想的话，我会说现在的 Game 根本不是 Game。”

而 PoKeMoN 确实就是针对这个“竞争的 Game 本质”所开发出来的产品，只不过把过去的人与 AI 竞争，又加上了人与人竞争与交流的层面，却变成了流行产物。

PoKeMoN 周边产品的后续发展



任天堂公司由于在 N64 上的经营策略错误，导致 N64 软硬件销售在日本停滞不前的关系，当 PM 大卖之后，就把脑筋动到 PM 上来了。

首先在 N64 上发售的软件是“怪兽竞技场”。本游戏的主要卖点，是玩



家能将在 Game Boy 上所培养的 PoKeMoN 资料，传送到 N64 之内继续进行对战功能。为了此资料传送功能，任天堂还特地开发对应周边 64GB，但此周边并不像之前的 Super Gameboy 能把 Game Boy 以小荧幕观玩的卡匣游戏转换成以电视荧幕来游戏。不过 64GB 只是单独对应某些游戏，例如“怪兽竞技场”就只能转换 PoKeMon 的绿、红、蓝色及皮卡丘版游戏机，而且只有 40 只 PoKeMon 可供选择，之后推出的二代才能完整使用 151 只 PoKeMon。而稍后推出的 Game Boy 卡匣 PoKeMon 金银版，则因为发售日比二代还晚，所以可能要到“怪兽竞技场”出了三代时才有对应。任天堂这种利用孩童贪玩本性的商业策略真是高明，一鱼多吃，榨干 PoKeMon 所有的剩余价值。

另外，任天堂为了让玩家能体会与皮卡丘一起游玩的乐趣，特地推出了语音辨识系统此一功能，使玩家可以透过麦克风与皮卡丘沟通。玩家不但可以每天跟皮卡丘一起生活，最吸引人的还可以通过麦克风跟皮卡丘说话、喂它吃东西、陪它玩游戏，并且还能在房间内的电视玩 151 只 PoKeMon 的名字大猜谜。栩栩如生的皮卡丘站在你面前，高兴时会对你挥挥手，上下跳啊跳，害羞时会脸红，不高兴时还会用“10万伏特”电你，面对着如此可爱的皮卡丘，不心动也难。

即使消费者要多花钱购买这些周边设备，PoKeMon 在 N64 上的销售成绩依然不俗，销售量仅次于“超级玛里奥”系列。至于相关周边设备的销售就更惊人，单是 151 只口袋妖怪卖的可就多了。最新的一款为了对应 Color Game Boy（说是对应其实也只有十六色）所发售的“Pocket Monster Pickachu”游戏，虽然基本内容还是与红绿蓝三款游戏相似（追加部分新机能，而且人气最高的 Pickachu 会跟着玩家一起行动，还会随着玩家对它的态度而有不同表情），还是创下 1998 年单月突破百万款的销售记录，PoKeMon 魅力还在持续发烧中。

PoKeMon 的海外市场盛况



任天堂当然不会放弃日本以外地区的商机，因此海外也有 PM 的踪迹。

在中国，PoKeMon 卡通于 1999 年在各电视台推出时的收视率并不好。直到皮卡丘的周边产品（尤其是布偶）在市面上推出后，收视率才开始直线攀升，最后打破“篮球飞人”称霸电视卡通的局面。于是大街小巷更是充斥皮卡丘的

身影，小孩子口中一直挂着“皮卡丘”三个字，谁没皮卡丘，等于是与流行时尚潮流脱节。“皮卡丘”与“Hello Kitty”这对猫鼠怪物，成了世纪末流行的代名词。

不过在游戏方面，它似乎借助 GAME BOY 而大行其道，在大街上往往可以看到许多很小的朋友拿着 GB 专心地玩着《口袋妖怪》，不管日文是否认识、英文是否精通，都一概通吃。有时真佩服他们的“敬业”精神。

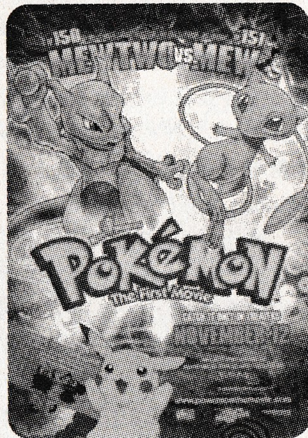
而 PoKeMon 在美国的风潮就更为疯狂。



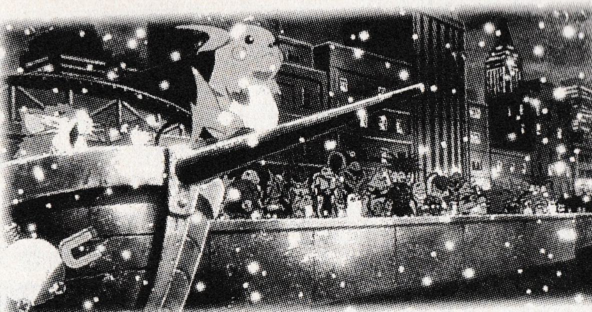
任天堂依照日本模式，推出游戏卡匣日期前后在儿童节目上大打广告，并串连任天堂相关商店，让玩家可以在店中互相交换对战，还定期举办 PoKeMoN 对战比赛，以掀起美国人好斗的热情。果然推广一年多，PoKeMoN 热在美国也烧得一片灿烂“钱”景。每到对战比赛开始，任天堂相关电玩店前就大排长龙进行对战；卡通于 1999 年 6 月一播映，立即打破美国电视卡通节目史上的收视率记录，让世界第一动画大国的美国动画首次失守。7 月起全美超过 150 家电视台将陆续播映，热潮越烧越烈；而当电影一上映声势更是锐不可挡，甚至开始撼动起世界卡通霸主迪士尼的龙头地位。

这部电影“口袋妖怪首部曲（Pokemon：The First Movie）”事实上就是“妙兽的逆袭（Mewtwo Strikes Back）”这部动画剧场版，加上 22 分钟“皮卡丘假期（Pickachu’s Vacation）”短片合集，全片改采英文发音，上映前借玩具渠道及网络大打广告，还跟玩具配合以电话热线 call－in 索取试映会人场券的活动，活动开始后每分钟涌进 8 万多通电话，造成电话线路一度中断。

这种盛况当然直接反映在电影票房上。在 1999 年 11 月 10 日美国首映日即创下了一千万美元的票房纪录，不但刷新当时美国影史上动画作品第一名的卖座纪录，更缔造了全电影类别首映卖座纪录第四名的佳绩，次于“星球大战首部曲”、“ID4”以及“MIB 黑衣人”等电影。



而“口袋妖怪首部曲”在第一个周末三天卖座高达 3240 万美元，勇夺该周全美电影排行榜冠军。这个记录还包括在 3043 家影院中同时上映，五日内票房从未低于 900 万美元，五日总票房突破 5000 万美元，远远超过去年感恩节迪士尼“虫虫危机”3D 动画电影创下的 4570 万美元记录，照此卖座盛况，卖座票房破美金亿元指日可待。



电影版“妙兽的逆袭”在美国上演，声势锐不可挡。这件事情非但让美国迪士尼大为震惊，也将深深影响着美国及日本的卡通动画从业人员及人民。

迪士尼独占全世界的卡通动画巨大市场已超过半个世纪，曾经不少公司试图分杯羹却大赔而黯然放弃。如日本家动画公司虽也曾试图进入美国市场（如宫崎骏、大友克洋、押井守、高达系列作品及 Gozilla 等），却只能在录像带市场吸引住很少的影迷、美国华纳电影公司曾推出“魔剑奇兵”、福斯电影公司推出“真假公主”，甚至连电影界巨匠斯蒂芬史匹尔伯格的梦工场电影公司也曾推出“埃及王子”，这些赔钱的惨痛教训，都令电影公司对此动画电影市场又爱又恨，却也令迪士尼卡通王国的地位更加巩固。

但美国华纳电影公司此次仅以美金 500 万元的低价，买下“口袋妖怪首部曲”的美国发行版权，却创下几十倍的丰厚收益，还狠狠重创了迪士尼的垄断地位，赚足了面子跟里子。而这个小兵的出奇制胜，开始让美国业者注意到日本动画作品的威力，也必定会让美国电影公司开始研究并大力引进推广日本动画作品。因为自恃甚高的美国人民已能接受来自东方世界日本的文化产品。

这当然也是日本业者近十年策略努力之下的成果。从纷纷在美国设立分公司开始，贩售日本家用电视游戏机、广推动画录像带及电视卡通节目、甚至改编日本独创“特摄英雄”节目（如“Power Ranger”），以改变美国人民的观众心态及收视习惯。到皮卡丘的大获全胜，十多年的努力不懈终于开花结果。而这结果也将令日本各动画公司日后的创作作品更以美国市场为目标，导入更多新鲜的概念及元素以及更完具的世界观。

而在这一连串不可思议的功绩中，“口袋妖怪 PoKeMon”真的已在日本、美国、全亚洲甚至日后的全世界，留下一个空前绝后、很难被超越的纪录，而其影响将在下世纪不断的扩张及发酵。



责编/SHADOW PHOENIX

恶趣味

格斗游戏漫谈

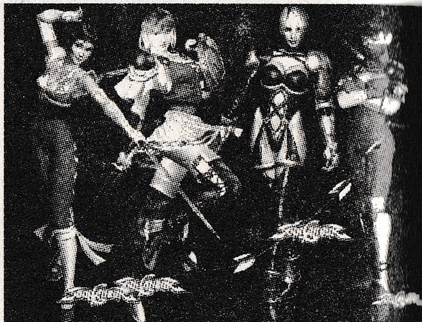
文\上海电影制片厂编剧 张弦

FTG 格斗游戏漫谈武侠小说里经常有这样的故事：醉心于修炼武功的剑客们浪迹天涯，不断寻找高手挑战，在刀光剑影的实战中提高自己的功力，同时也逐渐开始在江湖扬名立万。我想很多人都曾做过这样的梦。

如今，江湖依旧在，那些执著的剑客依旧在。只是江湖换成了电玩的圈子，剑客手执的武器不再是剑，而是手柄或者摇杆。还有最关键的一点，不管怎么厮杀都不会有任何生命之虞。除此之外，一切是那么相似：同样需要苦练招数，同样需要钻研技术，同样需要过硬的心理素质，也同样有“正派”、“邪派”之分……

应该感谢格斗类游戏发明者，自有第一部格斗游戏开始，电子游戏就不再是那种被人当作单纯的人与电脑较量的玩艺了。以前很多人对电子游戏的理解就是人与机器的交流，战胜电脑是唯一的目的。

事实上，早期也确实有一些游戏就是让电脑跟玩家过不去，使得玩家费尽心机去寻找电脑的漏洞以求战胜之。可是对格斗游戏而言，同电脑对战是没有多大意义的。格斗游戏电脑角色的 AI 设置是一个相当麻烦的问题。因为事实上你发出的任何指令，电脑都能预先作出判断，如果电脑真是每次都正确应对的话，那玩家就根本没有机会，游戏也就无法继续下去了。所以电脑其实必须“让”着游戏者。可是电脑如果一直犯错，游戏也就会变得毫无难度而丧失游戏性。因此电脑只能按照一定的出错概率运行，可这样一来，就完全变得模式化了。这跟同人对战时那种大打心理战的感觉大相径庭。而格斗游戏的魅力恰恰就在于斗智斗勇，在瞬息万变的情况下寻找稍纵即逝的战机。所以，无论是《街霸》、《拳皇》还是《VR 战士》、《铁拳》，事实上没有一款格斗游戏的电脑 AI 设置是真正成功的。一旦游戏者掌握了模式，就往往能够轻而易举地取胜电脑。可是这种胜利根本没什么实际意义，这也就是为什么不少人能轻松战胜电脑却不能战胜人的原因。



真正玩格斗游戏的人，乐趣只在寻人对决。格斗游戏的目的不再以战胜电脑为荣，而是作为一个载体，提供一套规则，让人成为人的对手，双方展开公平的较量。格斗游戏也提供了一个机会，使“以武会友”在现实世界成为可能，许多玩家就是如此“不打不相识”而成为好友的。

没有一种类型的游戏，能像格斗游戏那样将虚拟与现实两个世界结合得那么好。游戏中的角色虽然本身都有设定，比如有人豪爽、有人单纯、有人阴险、有人冷酷，可是当玩家操作的时候，他们又被赋予了玩家自己所独有的性格。同样一个角色，有人使用时正大光明，有人使用时却阴险狡诈。

格斗游戏是耐玩性最强的一类游戏。因为它不以通关为目的，可以让人反复训练、反复对战，反复开发出新思路、新战术。自 1990 年诞生的“街霸”，历经十年，在 21 世纪仍然有旺盛的生

命力，并且还能不断开发出新的变化，不断有新的高手闻名于“江湖”。

格斗游戏由于是为人的对决提供一个平台，所以它对严密性和公平性就有极高的要求。也就是说，人的正常水平能正确通过这个载体反映出来，获胜者靠的完全是自己的实力，而不是依靠电脑本身设定上的某些 BUG。所以评判格斗游戏水准最重要的不是画面，而是严密性和操作感。

2D 格斗游戏与 3D 格斗游戏这两大类型，不仅仅是画面的不同，更是两个完全不同的作战系统，所以它们各自对严密性的要求是不同的。

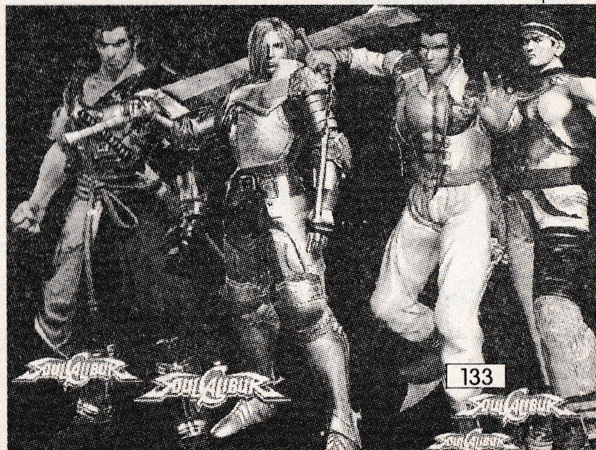
2D 格斗游戏假定人都只能在一条线上运动，所以它的战法就是以发射远距离飞行道具（气功之类）和跳跃攻击为主，与此相应的就是对防空技的注重。要打开对手防御，靠的是利用对手的出招硬直时间、引诱对手腾空、应用强行削减对手体力的招数等。必杀技成为这类格斗游戏的重要技巧，而这些招数往往有着复杂的指令。熟练掌握这些技术是玩 2D 格斗游戏的基础。2D 格斗游戏的两大厂商 CAPCOM 与 SNK 各有不同风格。

CAPCOM 注重小技、注重招式之间的变化、注重心理战；而 SNK 则强调连续技和必杀技，强调抓住机会将对手一击毙命的战法。CAPCOM 的连续技相对较短，而且中间都有破绽，存在让对手反击的机会；而 SNK 的连续技长而无懈可击，只要玩家熟练掌握并不出现失误，对手就根本没有生还的机会。从华丽性和爽快感上来说，显然是 SNK 做得较好，可是就严密性和公平性来说，还是 CAPCOM 更胜一筹。

至于 3D 游戏，由于是模拟真人格斗情况，所以角色能够自如进行侧向运动。在这种情况下，发射远距离飞行道具就变得毫无意义，跳跃攻击也变得破绽百出，与此相对应，也就没必要强调防空技了。这类游戏要打开对手防御，靠的是中段技、下段技的变化，以及投掷技的灵活运用。这类游戏也不再注重那些需要输入指令的必杀技，而代之以各种按键组合形成的连续技。由于这类游戏强调近身格斗，反击技成为相当重要的技巧。3D 格斗游戏的两大厂商 SEGA 和 NAMCO 也是风格不同。SEGA（以“VR 战士”为代表）注重自创的连续技，注重各类基本技的活用，注重心理战；NAMCO（以“铁拳”、“刀魂”为代表，强调在一套连续技里大量混合中下段甚至投掷技，另对手防不胜防。所以，NAMCO 派风格较强调“熟记招数，以我为主”，而 SEGA 派风格则讲究揣测对方心理，强调根据实际情况灵活运用技战术。同样也是 NAMCO 注重招式的华丽和攻击的爽快感，而 SEGA 更注重平衡性。不过就演出效果来看，确实是 NAMCO 的好的多，“刀魂”SOUL CALIBUR 可以说是演出性的典范，而 SEGA 的“VR 战士”，真正高手对决时反而看起来简单无味，只有行家才能真正体会出其中的精髓。这倒跟古龙笔下描绘的场面颇为类似。

好的格斗游戏值得深究咀嚼，从某种意义上说，它们也是体育竞技的一个组成部分。

●责编小侃话：本期这两篇水平很高的“恶趣味”文章，作者正是电玩“前辈”张弦，相信电软老读者都知道这个名字吧？



2000 上半年各机种畅销游戏销量分析

上期“资料篇”介绍了“2000 上半年 100 款最佳游戏”。因为篇幅关系，对各机种销售情况只能做一个简单的文字概括。为了使读者对不同机种及各家大牌软件厂商的优秀作品有一个比较清晰的概念，本期分别介绍各个机种位列前 5 名的畅销游戏，并将这些数据同“100 款最佳游戏”进行对比分析，用图表的方式来描述这些优秀作品的款数和销量，以便搞清楚它们在不同机种和各家厂商之间的分布情况。

由于图表比文字更具直观性，通过下面几个图表，使众多精品游戏构成的纷乱数据条理化，读者可以一目了然。

主力机种分类游戏销量排行表

PlayStation 软件销售量排行

名次	游戏	销售量	厂商	发售日期
1	超级机器人大战 α	651,425	BANPRESTO	2000 年 5 月 25 日
2	吉兰的野望 吉昂的系谱	521,733	BANDAI	2000 年 2 月 10 日
3	龙战士Ⅳ	322,096	CAPCOM	2000 年 4 月 27 日
4	北欧战神传	318,631	ENIX	2000 年 12 月 22 日
5	GT 赛车 2	314,451	SCEI	2000 年 12 月 11 日

PlayStation2 软件销售排行

名次	游戏	销售量	厂商	发售日期
1	山脊赛车Ⅴ	566,334	NAMCO	2000 年 3 月 4 日
2	铁拳 TT	412,702	NAMCO	2000 年 3 月 30 日
3	决战	322,342	KOEI	2000 年 3 月 4 日
4	死或生 2	304,973	TECMO	2000 年 3 月 30 日
5	FIFA 足球世界杯冠军	206,063	EA,SQUARE	2000 年 5 月 25 日

Dreamcast 软件销售量排行

名次	游戏	销售量	厂商	发售日期
1	生化危机·代号维罗尼卡	402,299	CAPCOM	2000 年 2 月 3 日
2	莎木·一章 横须贺	295,775	SEGA	1999 年 12 月 29 日
3	漫画英雄 VS CAPCOM 2	136,696	CAPCOM	2000 年 3 月 30 日
4	SEGA GT	122,218	SEGA	2000 年 2 月 17 日
5	疯狂出租车	113,177	SEGA	2000 年 1 月 27 日

Nintendo64 软件销售排行

名次	游戏	销售量	厂商	发售日期
1	星之卡比 64	603,446	任天堂	2000 年 3 月 24 日
2	塞尔达传说 姆吉拉的假面	541,604	任天堂	2000 年 4 月 27 日
3	马里奥聚会 2	321,553	任天堂	1999 年 12 月 17 日
4	大金刚 64	263,657	任天堂	1999 年 12 月 10 日
5	实况职业棒球 2000	209,346	KONAMI	2000 年 4 月 29 日

GAME BOY 软件销售排行

名次	游戏	销售量	厂商	发售日期
1	口袋妖怪·金(银)	1,759,459	任天堂	1999 年 11 月 21 日
2	袖珍满贯职棒 2	217,035	KONAMI	2000 年 3 月 20 日
3	瓦里奥 3	199,723	任天堂	2000 年 3 月 21 日
4	大金刚 GB	176,637	任天堂	2000 年 1 月 28 日
5	卡片英雄	157,443	任天堂	2000 年 2 月 21 日

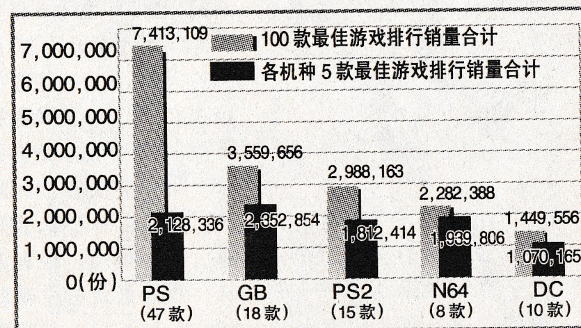
游戏软件销量对比分析表

100 款最佳游戏各机种分布状况

从游戏销售份数看，PS 和 PS2 的游戏市场占有率为 57.7%，处于遥遥领先的地位；GB 为 19.8%；N64 为 12.7%；DC 为 8%；其他机种为 1.8%。看来 DC 的情况不太好呢。

在游戏款数上，PS 占了半壁江山，有 47 款。值得注意的是 N64，虽然只占 8 款，但是每款的平均销售量达到 285，298 份，远远高于 PS 的 157，725 份。

注：“100 款最佳游戏作品”请参阅《游戏批评》第一辑第 94 页“资料篇”。



各游戏厂商在 100 款最佳游戏排行中所占款数和销售份数

名次	厂商	款数	销售份数
第 1 名	KONAMI	19 款	2,502,203
第 2 名	NINTENDO	12 款	4,462,474
第 3 名	SCEI	8 款	1,294,906
第 4 名	SQARE	7 款	963,498
第 5 名	CAPCOM	6 款	1,410,492
第 6 名	SEGA	5 款	698,465
第 7 名	BANDAI	4 款	878,678
第 8 名	NAMCO	3 款	1,127,332
第 9 名	BANPRESTO	3 款	814,364
第 10 名	TECMO	3 款	478,412

读者来信

欲言堂

本期《欲言堂》选登了20多位读者的来信。其中辽宁的SQALL从获奖、商家的业绩方面谈了游戏制作的创新问题；浙江的郭侃结合国内的舆论环境，将动漫画与电子游戏现状对比，谈到外来文化对我国青少年的影响；还有上海的王玮的现身说法，这几封来信都值得玩友们一读。

又及，由本堂录用画稿的作者，均获赠同期《电软》杂志一本。

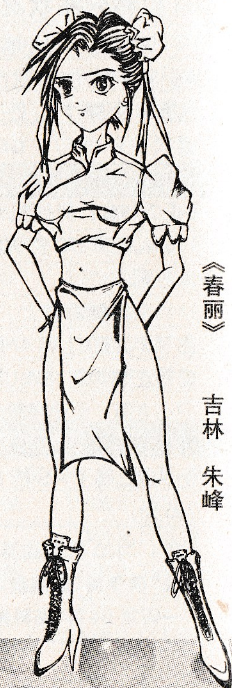
见识家用机

我现在有两台GB掌机，这是我所有的游戏机。怎么样？有些可笑吧？在如今PS主机火爆京城，火爆全国的今天，我还在玩8位机。不免让人说我有点弱了。何况我都……都……都这么大了。

可我实在顾不了那么多了！机身小巧，价格低而且我觉得更能打动人的是非常方便的便携性和“出手即是精品”的丰富的软件。我的第一台GB是一台厚的，它是我用省下的午饭钱买的。即每餐吃二块钱的“水煎包”，一顿省三到四块。这样子我足足省了四个月时间，方购得一台机子，外加一盘“Super14合1”。

第二台是台八成新的绿色的超薄机，从同学那买的，搭了一盘《96格斗之王》的单卡共100元，我满意。当外面天很黑，而且除了瓢泼大雨外还有呜呜的大风。我这时通常会沉浸在GB中。有充满神奇的历险，有激烈而不残忍的打斗，有让你绞尽脑汁的战局。音乐从不恐怖，也很简单，但很乐观，很有人情味。我最喜欢的游戏就是《96格斗之王》，打穿后的音乐，真的很悦耳！

北京海淀　李平



《春丽》　吉林　朱峰

我是从土星、PS玩家变成DC机主的。我认为高品质的DC游戏是PS2无法比拟的，不能以过去看待土星的眼光看待DC。我有幸玩过几次PS2，感觉是徒有虚名。无论从价格、性能还是软件上说，DC都占优，DC是现阶段公认的最适合中国人的游戏机。其实，日本人的品位未必高于我们，我们不应总是步日本的后尘。

山东临沂　王慧林

徜徉街机厅

街机厅在每位玩友心目中，有着极大的吸引力，这是不容置疑的。最令人心动的是它的氛围及游戏内容。当你用凌厉的攻击打穿结局，或用高超的技术压倒一切对手时，你所得到旁人羡慕的眼神，哪怕只有一霎，是会令人产生即使在家里打出十倍于此的战绩也无法得到的满足。（表现欲？虚荣心？这个人皆有之。只是表现的方式不同而已。）

人心都有对美好事物的向往和追求。特别是男孩子，哪个不想自己拥有理想的身高，俊俏的面孔，流线型的肌肉群，一身足以改变世界命运、潇洒实用的绝技。而“KOF”系列就能一次过满足你全部的愿望，（神仙？）而对不同角式的喜好，则表现了玩家的心境及为人处事方式。

每逢学习，工作压力太大，或遇到不愉快的事情，我都会到街机厅去玩上几小时，给自己减点压。许多次被别人问到：你都二十几岁啦，还去玩街机？要么就对他显示出一副不屑回答的样子，要么我就直接说：“我喜欢！”在这个城市里，街机厅是最廉价的消费场所，一元几毛，就可以令我抛开一切烦恼，玩累了就回家睡大觉，一觉想来，又是那个一脸阳光的广东男孩。

广东三水　芦苇



《KOF97狂欢节》　成都　卢永生

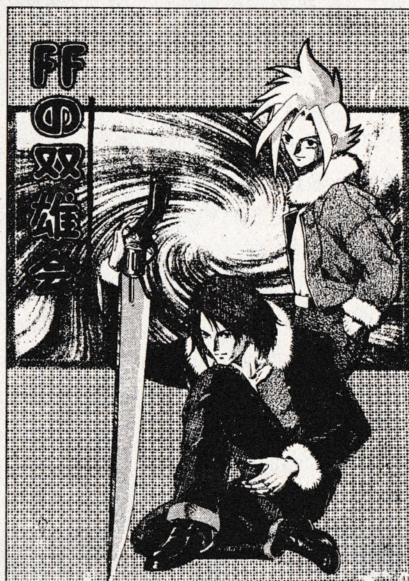
我的游戏情结

在天翔记中，前田庆次各项能力均为最低，而在将星录中，却成为战斗力最高，可以正面与武田信玄一决高下之人。骑兵能力远远高于织田信长，也胜过真田幸村，光荣公司为何要给他如此之荣誉？

安徽淮北　盖勇

『FF9』中的人物比例与8代相比，作了较大改动，变Q版的了，对应的年龄层似乎降低了，但只要是好游戏，大人一样喜欢。『FF9』人物生动有趣，游戏开始时诙谐轻松，经常充斥着搞笑气氛，让不懂日文的人也能领略几分。玩『FF9』有看迪斯尼大片之感。

一读者



《FF 的双雄会》 桂林 徐秋华

伴着铁子们的叫好声中我在一个地方找到了真实的我，那个地方就是——游戏厅，这里有各种各样的人，有潇洒的大学生还有无业的大龄青年等等。游戏厅就像是一个微型的世界，只要你有能力，大家就会认同你，你就成为这个世界的主人，遇上几个不服气的对上几个回合，不论输赢也很快就能成为朋友。在这里我又找到了昔日的快乐，我们不仅仅是为了玩游戏而玩游戏，而是为了快乐而玩游戏。

驻吉林部队 徐磊

舆论、商家及盗版

如果买了高档游戏机，而买不起正版游戏软件的话，那我说你就不该买游戏机。可能有人说我国国情是这样，但也不能以这理由买盗版呀。为什么迄今 PS 上只有一、二款软件是中文的？因为那些厂商就知道我们不会买正版，所以也不想为中国开发中文游戏。

江苏无锡 陈曲

所有玩家都会惊讶今年的“日本游戏大奖”会被小游戏《随身伴玩》拿走，而且它还席卷了“优秀游戏奖”、“最佳游戏设计奖”和“最佳角色奖”三项奖项。

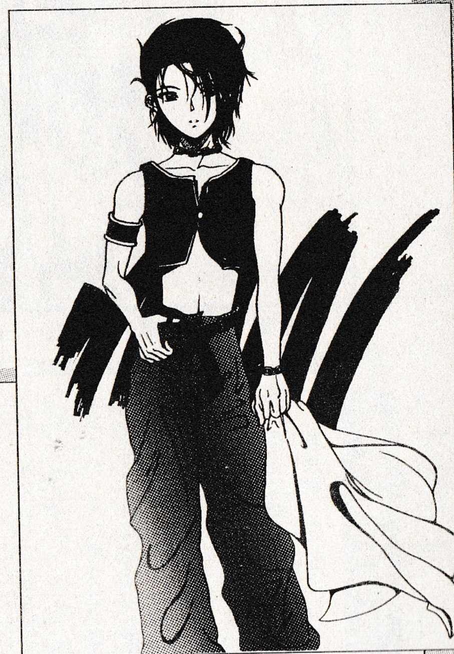
更难想象的是，游戏主体画面全部以黑白方式呈现的《随身伴玩》怎么能和画面精致、音乐恢宏、故事完美的《FF Ⅷ》相比？既然能得大奖，《随》当然有一套独特的东西。游戏中可爱的小动物以丰富的表情深深吸引玩家，让玩家在不断沟通中寻找乐趣，还可利用 PDA 进行游戏。可见创新对一个游戏是相当重要的。

KONAMI 今年大赚了一笔，其中主要原因是音乐舞蹈游戏 DDR 的开创之后，无论在游戏机，电脑，还是街机上都迅速走红，并且掀起了一股跳舞旋风，袭卷了整个世界。这都要归功于 KONAMI 在体感游戏上的创新。再说 FF 系列，不但保持原有风格严谨的故事情节，细腻的画面和宏伟的音效相结合，再加上每款游戏都有一套独特的战斗系统这一主要因素，这些正是 FF 系列长盛不衰，销量极高的原因。

看来，“创新”绝对是影响一个游戏销量的重要因素，但当“创新”不符合玩家需要，不能使玩家在战斗中享受到快乐，不能给游戏带来活力的话，那么它带来的只是反面效果。SCE 公司用了 3 年时间，动用 100 名以上工作人员的 RPG 大作《龙骑士传说》，由于改革过大而脱离了 RPG 的主流，走过于极端化，路线形式单一，战斗按键方式较复杂，BOSS 到处都是，打起来即艰苦又漫长，所以只能算是一部失意的作品。

辽宁抚顺 Squal

日本人把他们的民族文化融入任何媒体，尤其不放过对青少年影响巨大的 Game、Anime、Comic 市场，使他们在内心接受日本文化，喜爱日本文化，甚至崇拜。这似乎有些危言耸听，但你是否发觉，当有人提起孙悟空时，你脑海里浮现出的是那个拯救地球的赛亚人吧？用民族政治的眼光来看，这是相当可怕的，如果外来文化在中国青少年的观念里彻底代替了民族文化，那么中国离名存实亡也就不远了。可为什么我们在 GAC 这个抵抗文化侵



《无题》 上海 顾佳艳

我的游戏情结

南昌 GAME FAN

是少了恐怖，多了优雅。
漂亮，临场感强，给人的感觉
历。游戏的画面处理得非常
身临其境、充满神秘感的经
风景，优美的音乐，还有一种
中，伴随你的不仅是秀丽的
前。在寻找魔法书的过程
将美丽的场景展现在玩家面
SCEI 的『水印之书』，

云南昆明 王敦祥

了，才能感受到。
表达的，只有自己亲身体会
的点点快乐是不能用语言来
分享。与朋友一起玩，里面
因为好东西总是要和好朋友
起玩游戏，要比一个人玩好，
好兄弟，我觉得和朋友在一
Game，它给我带来了一个
不管怎样，我喜欢

我的游戏情结

丹东 吕博

也不太过分。
点『不堪入目』，但一般说来
残酷程度：有时候真的有
又有多大意思？『KOF』的
然无趣，靠连续技一锤定音
戏性：不会使用连续技固
魅力的人物。『KOF』的游
处：创造了一群相当具有
『KOF98』的成功之

略最重要的战场上却是相当落后呢？

"玩游戏机就是参与赌博(?)，就是误人子弟，就是自取灭亡！什么？它有文化内涵?！见你个鬼去吧！"——校长语。

相比之下，Anime、Comic 的待遇要好得多，毕竟咱们接受了它。但说句心里话，国产 Anime、Comic 很难完成抵制文化侵略这一重大任务。不错，《大头儿子和小头爸爸》很温馨，《阿笨猫》很可爱，《中华美德故事》很有教育意义，但又有哪位青少年对其津津乐道呢？认为 Anime、Comic 是给幼稚的 Children 看的，这本身就是一种幼稚！实际上，国产动漫画能涉及我们青少年内心领域的几乎没有，这不仅是我们的悲哀，也是制作者们的悲哀。《灌篮高手》播出后是一阵篮球狂潮，《足球小子》播出后是一阵足球狂潮，而《葫芦金刚》、《小布虎历险记》之后呢？行行行，我知道，起步晚，底子薄是不？我同意。只不过在越来越多的学生考试结束后像《FF Ⅷ》中的 SeeD 学员一样抱头、跺脚、打响指的时候；在越来越多的儿童满大街唱着"ポケモン，钻进我口袋中……"的时候，我们的 GAC 制作者们应该有些觉悟了……

浙江常山　郭侃



《S·P与舞》 武汉　多维空间漫画社——黄泉

据说在美国日工资 70 美元是中等偏下的收入水平，购买一台 PS 或 N64 仅仅相当于其两天的收入，在这种情况下，他对购买电子游戏机根本无须思前想后。因此，在日本或美国，一个超级大作绝对会带动硬件的销售(例如 PS 上的"生化危机"、"FF7")，而在我国，(根据本人在当地的观察) 软件数量的多少 (当然也包括质量的高低) 是一个购机者考虑的一大问题，奉行少而精软件路线的 N64 在我国不能流行的一个重要原因就在于此吧。

"……随着我国国民收入的增加，观念的改变，非电玩谜阶层必将超过电玩谜阶层，到那一天，则我国的电子游戏产业兴焉，而《电子游戏软件》也兴焉。"

浙江　W·W

《虹的午休时间》 哈尔滨　李智

游戏观点

水印之书以莎翁原著《暴风雨》为蓝本，似乎只是个噱头，毕竟荒岛哪儿都有，十七世纪巴洛克风格的建筑随便找找都有一大片。何况还有人指证威廉·莎士比亚是个屠夫呢？

世外桃源的景色让人流连忘返，耳畔鸟语阵阵，眼底美景尽收，但千万别忘了这个世界需要你来拯救！

水印之书作为仅存的一本书，其实就是一部提示大全。因此为了向难度挑战，还是别去打开的好，但潘多拉盒子的诱惑你能抵御吗？

SCE，也许高手就是高手，不是普通人随随便便就能学得来的。

南京　Red Glon

每当你玩完一个电子游戏或玩过游戏之后，你是否思考着同样一

我的游戏情结

江苏江阴　张伟

经过我们不懈的努力才行。

类。要消除人们的偏见，需要生命的人，有时会被看作异

不过，像我这种视电玩为心里却很满足。

玩上，生活虽然苦了一点，我俭用，把大部分钱都用在了电往的计算机系。现在，我省吃院的通知书，专业正是我所向我如愿地接到了天津理工学有关电脑的。高考成绩一出，考志愿时，我的所有志愿都是电脑一窍不通，于是在填写高心朋友谈过此事。当时，我对定会反对，因此我只同几个知序。然而我知道父母和老师一个决定，以后一定要编游戏程二的时候，我在心中做出了一对电玩的热情有增无减。上高到许多有关游戏方面的知识，

我接触《电软》之后，了解

我的游戏情结

广东　全俊运

脸就不想玩了。

RPG 游戏，看到那个主角的动感。一款不配叫『FF9』的玩得很艰辛，毫无 8 代的激证实。况且游戏系统晦涩，DQ 的模仿，此话再次得到说现在所有的 RPG 都是对化了。任天堂的内山社长曾第一感觉就是画面有点 DQ

拿到『最终幻想 9』后的戏做神了。

觉 KONAMI 真把足球游球员因不服而质问裁判。感哈吉，舒梅切尔……能看到看到球员的面孔，认出巴蒂，球游戏。游戏中可以清楚地2000》可说是当今最棒的足

PS2 的《实况世界足球

个问题:"我从游戏中学到了什么?"。我是个电子游戏迷,我确实认真而且经常地思考过这个问题,我觉得我从游戏中学到很多很多:

1. 游戏教会我怎样去遵守各种规则

玩电子游戏要遵守其游戏的规则,否则游戏就不能玩下去。我觉得人生就是游戏,游戏就是人生,所以处处都要遵守规则,否则人生就是失败。干哪行要守哪行的规,要是你不守规,那么就会使你 GAME OVER,被炒鱿鱼或提前见马克思或被……。

2. 游戏教会我做事要细心和有耐心

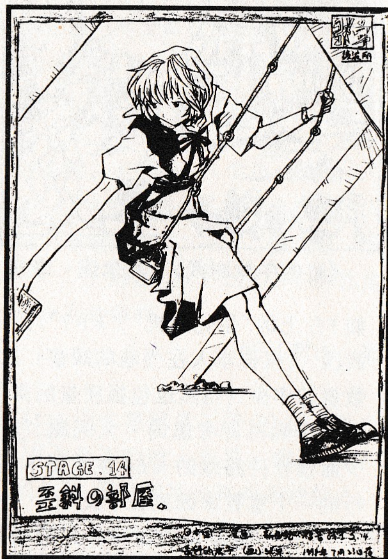
动作、冒险游戏最能培养人的细心和观察力,如 SS 的《雷曼》、《梦精灵》以及 PS 的《生化危机 2》、《燃烧战车》等等。RPG 类游戏是培养人的耐性的最好途径,除了其动人的 CG、故事情节和精彩的魔法、战斗画面,优美动听的音乐和考验你耐心的诸多迷宫和谜题,真是富具挑战性。

3. 在游戏中学会怎样放松自己

工作之余,电子游戏成了我的业余爱好,成了我的良师益友,我爱游戏胜过我的生命,它是我紧张工作之后的调节剂,是放松自己的最好方式;它驱散我生活上空的乌云;它能解除我的各种烦恼,它让我感到生活有意义。

4. 游戏使人升华

优秀的游戏作品,其配音配乐、画质、娱乐性、趣味性的每个细节都融入了设计者的心血和思想感情,决不是为游戏而游戏,它是思想性和艺术性的统



《歪斜的房子》 北京 张宇

一。从中能得到一种满足,使你回味无穷,让你激动又兴奋,让你欲罢不能,让你达到一种最高的境界,其妙不可言。

5. 游戏也能防病治病

游戏防病治病机理是:让你心情愉快,增强身体的免疫力。以下列举仅代表个人观点,请不要太认真。

心情急躁时:格斗类、比武类;慢性病:RPG 类;心情不愉快时:幽默滑稽类;闲聊时:体育类、桌面类、RPG 类;愉快时:各类型均可。

每一个游戏都有它存在的价值和意义,我相信:游戏的明天会更好,我的人生会更加绚丽多彩。

广西河池 韦荣光

高考落榜后,我参加了工作。利用工资,我购置了 MD、PS。于是我像疯子一样地玩,终日沉浸于其中,工作也丢了。终于,我有了疲倦和厌烦的感觉,连续两周未碰游戏机。我竟然感到从未有过的轻松,这世界除了电玩外还有朋友、蓝天、友善的微笑、漂亮的女孩……;更重要的是,我发觉自己浪费了许多时间,同学们大都事业有成,而我……

当我再次拿起游戏手柄的时候,有了新的感觉,精力充沛,工作学习劲头十足。我明白了电玩的意义:它只是生活的调味剂,工作与学习才是主菜,没有主菜的调料永远不可能美味可口。

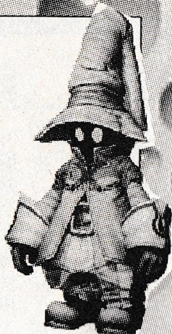


我劝那些过于沉湎于调料中的朋友:还是回过头来做好人生的主菜吧!这样你的生活才会充满乐趣。

上海宝山 王玮

我的游戏情结

江苏镇江 朱震



游戏的趣味性。

行鸟寻宝的游戏,也提高了创意。另外新增设的骑小陆成为了剧情的一部分,颇具在本作得到了继承,并使其操作。前作中的卡片游戏也变得简洁明快了,更加便于Ⅸ也一改前作的繁琐复杂,单薄了许多。在系统方面,FF比,『Eyes on me』似乎显得主题歌『Melodies of life』相的主题。与一首气势磅礴的华,生存的价值成为了此次爱情主题在此作中得到了升面,表现得尤其突出。前作的面都超越了前作。在剧情方事实上,FF Ⅸ在许多方

我的游戏情结

辽宁大连某部队 贾海龙

值 100 万美元……

终幻想 8》唱一首主题歌就价万元,而王菲给电子游戏《最花费最高的《风云》只是几十的产业之一,去年香港拍片游戏已成为世界上发展最快运,这是电影做不到的。电子则能使你安排主人公的命运发展,而互动的电子游戏电影你只能看着主人公的命比,最大优势就是互动性,看是第九大艺术,它与电影相在人们可以拍着胸脯说它就电影之后的第九大艺术,现心地提出把电子游戏做为继有这么大的偏见。有人曾小爱好,为什么人们会对它抱孩。我觉得玩电玩也是一种就能感到人们把我看做小当我对别人谈起这点时,我我很喜欢电子游戏,每

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地“吹捧”某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

次世代丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME